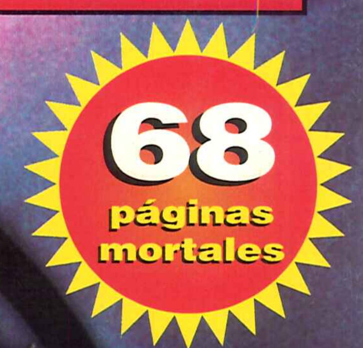
• Megadrive • Super Nintendo • Game Gear • Game Boy •

MORTAL KOMBAT II

TODOS LOS GOLPES FINALES: FATALITIES BABALITIES FRIENSHIPS



TE DESCUBRIMOS 3 PERSONAJES SECRETOS

...Y UN MONTÓN DE TRUCOS INCREÍBLES!!

Guías HOBBY CONSOLAS Nº2

Este suplemento se regala junto con el ejemplar nº 38 de la revista Hobby Consolas





Staff

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez y Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Roberto Lorente,
José Antonio Gallego

Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha
Dibujos: Alfonso Fernández

Redacción,
Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones:
Tlf.:654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS S.A.
Tel: 65488199
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Transporte: Boyaca

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de
Barcelona Km.11,200 28022
Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro y con fibra reciclada.

Sumario



Presentación

"Mortal Kombat" es un título que siempre ha ido acompañado por el escándalo. La aparición de la primera versión, conmocionó a todas las asociaciones de padres de todo el mundo por el fuerte contenido de violencia que poseía. Desde entonces ha sido imposible separar al juego de la aureola que se ha creado a su alrededor.

Polémicas aparte, resulta evidente que este producto ha tenido un éxito sin precedentes. Rara es la sala de recreativas en la que no se encuentra al menos una máquina con las "correrías" de Liu Kang y compañía en su interior. A todo esto hay que añadir la próxima aparición de una película basada en el videojuego, que será interpretada, entre otros actores de renombre, por Christopher Lambert que hará el papel de Rayden.

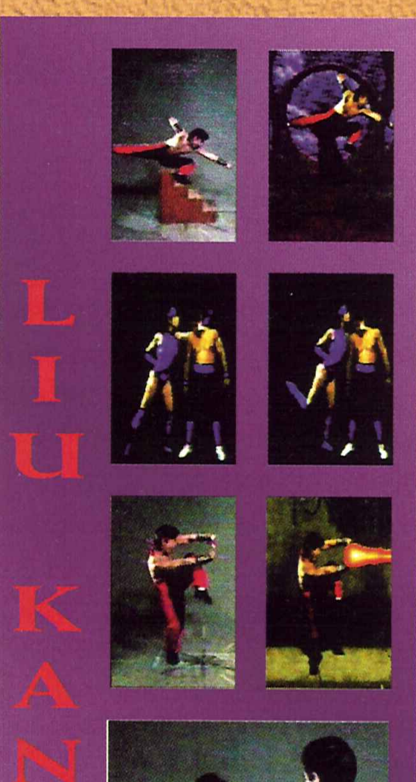
Por otra parte, las ventas de cartuchos han alcanzado cotas innimaginables en todos aquellos paises en los que ha aparecido. Como ejemplo, baste decir que los ingresos por ventas de "Mortal Kombat II" durante su primera semana en la calle, han superado a la recaudación por los estrenos de películas tan importantes como Forrest Gump, Lion King o The Mask. Todo un record para "un simple videojuego".

Desde éstas páginas vamos a tratar de poneros al dia de todo lo que rodea a éste fenómeno. Empezaremos por mostraros el "Making Off" (el "cómo se hizo") para pasar a continuación a enseñaros como se realizan todos y cada uno de los golpes especiales de los 12 luchadores. También tendremos tiempo de repasar las mejores combinaciones para acabar con vuestros rivales y además, os desvelaremos los secretos más cuidadosamente guardados por Acclaim sobre esta maravilla llamada "Mortal Kombat II".

Cómo se hizo M

Desde el momento en que conectáis éste genial cartucho, es fácil advertir que nos encontramos ante algo fuera de serie. Desde el sonido, la animación, los sprites, etc, todo rezuma un realismo y una brutalidad a años luz de todo lo anteriormente conocido.
La explicación es sencilla: horas y horas de incesante trabajo, y el talento de John Tobias y Ed Boon , programadores y diseñadores de este magistral programa.
Todos y cada uno de los luchadores han sido construidos a base de personajes reales. En Mortal Kombat I se filmó primero a los actores con un fondo gris a sus espaldas, usando para ello una cámara equipada con cintas de video Hi-8 (una versión bastante avanzada de las tradicionales cintas de ocho milímetros que proporcionan una definición y calidad de imagen sorprendentes). Luego dicha cinta era transformada al formato propio de un PC normal y se usaba software para capturar alrededor de dos segundos de metraje. Posteriormente se visionaba ese metraje y se elegían siluetas para la animación. La técnica era un tanto rudimentaria, ya que debían "recortar" a mano cada una de las siluetas para separarlas del fondo.
Afortunadamente el proceso se mejoró de cara al Mortal Kombat II. Por lo pronto, se usó un proceso "de pantalla azul", mediante el cual no era necesaria la videocámara, pues se podía capturar el metraje directamente con el PC. El proceso es similar al que se utiliza en algunos programas de televisión, en el que la imagen puede separarse del fondo azul y trasladada a

LIU KANG





Los golpes especiales y los Fatalities supusieron una dura prueba para el equipo de producción. Cada golpe tenía que ser rodado plano a plano.

KITANA Y

Los "aparentes vuelos" de los actores por la pantalla, son en realidad espectaculares montajes de imágenes grabadas sobre escaleras plataformas. Sin embargo, la sensación de "volar" está muy conseguida.





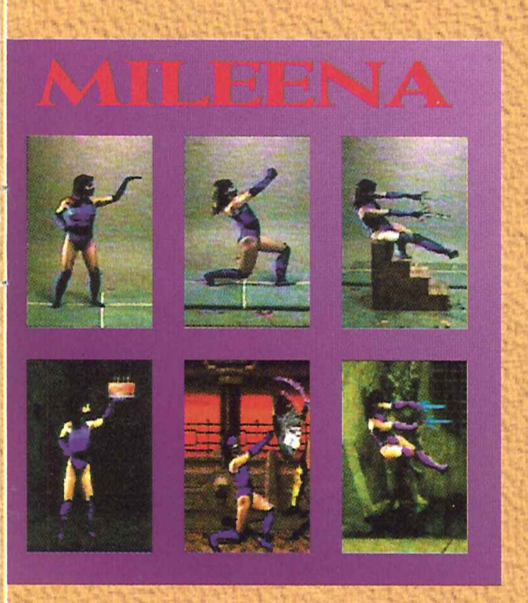




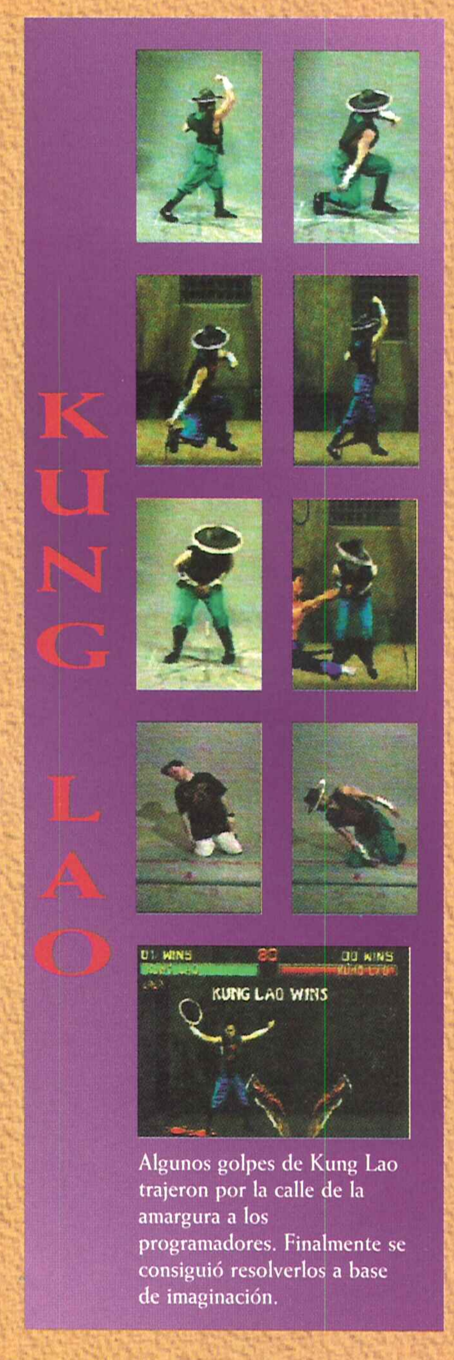
...ortal Kombat II

un fondo distinto (el hombre del tiempo, por ejemplo). De esta manera se eliminó la necesidad de siluetear. Pero el increible aumento de nitidez que se advierte entre las dos versiones del juego tiene otros motivos: se sustituyó la cámara Hi-8 standar por una Sony de última generación valorada en dos millones y medio de pesetas. Desgraciadamente, por motivos de capacidad hubo que rebajar la imagen de millones de colores a 128, lo cual quiere decir que todavía hay lugar a la mejora en un hipotético Mortal Kombat III.

La realización de "Mortal Kombat II" fué muy complicada. A la dificultad de hacer un videojuego se le unió la de rodar una película con actores reales.



Nuevos problemas se presentaron a la hora de emplear este metraje para producir las animaciones. Ello se debía a que la cámara de video generaba unas distorsiones que fue preciso "limpiar". Además, la cámara mostraba una imagen un tanto descolorida (al igual que en "Lethal Enforcers"), y fue preciso resaltar los colores de la carne y acentuar los músculos. Esa es la diferencia más apreciable entre MK y MK II. Algunas animaciones, como el Fatality de Liu Kang en que se transforma en dragón, obviamente no pudieron ser filmados en vídeo. Por tanto, hubo que dibujar la imagen del dragón, y John Vogel hizo el milagro empleando un programa de morphing. Todos los fatalities han sido dibujados a mano, pues el sindicato de actores no permitió que a éstos se les cortase la cabeza. Por ejemplo, para el Fatality en el que Kung Lao parte a su rival por la mitad, le pidieron a un actor que simulase que era un plátano al que estaban pelando. Filmaron varias imágenes de tan curiosa actuación y añadieron la sangre y las vísceras desparramadas.
También se presentaron numerosas dificultades a la hora de crear a Goro y Kintaro. Un amigo de los programadores, Curt Chiarelli, construyó una escultura de barro de la que sacaron un molde de látex. De allí una miniatura de 30 cm. de alto, que pintaron para hacerla "más creible". Intentaron filmar fotograma a fotograma los movimientos de aquella estatua, pero el resultado final fue una animación "a saltos", así que hubo que combinarla con las filmaciones de un actor disfradado de tal guisa.
Destaca en especial la labor de Ed Boon, programador jefe, que cuidó de que todos y cada uno de los detalles del juego resultase verosímil. Por ejemplo, en las secuencias del



Algunos golpes de Kung Lao trajeron por la calle de la amargura a los programadores. Finalmente se consiguió resolverlos a base de imaginación.

Uppercut, inclusó empleó una fórmula matemática para determinar a qué velocidad debía ascender y caer el luchador. Estos y otros muchos detalles han situado a MK II como el mejor juego de lucha jamás creado... Posiblemente.

RAYDEN

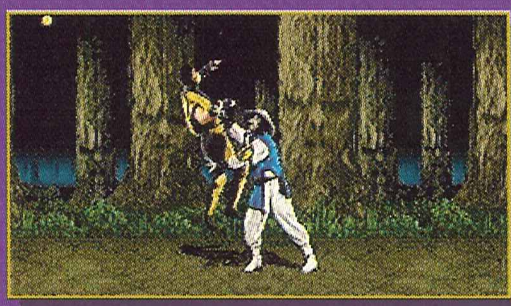


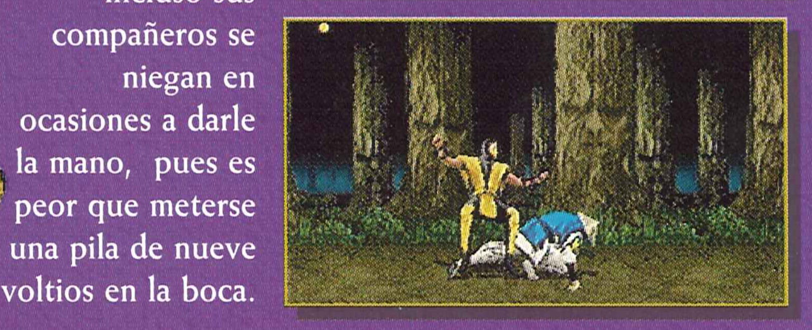
Analizando los acontecimientos desde la privilegiada posición que le concede su condición de místico, Rayden advierte cuán siniestros son los planes de Shao Kahn. Tras advertir de ello a los guerreros supervivientes del anterior torneo, Rayden desaparece, sin saberse nada de él hasta su reaparición en el torneo de artes marciales dispuesto a derrotar al villano. Dicho suceso supone una conmoción al resto de contendientes, pues aunque conocían su condición de profeta, desconocían su habilidad para las artes marciales.

CARACTERÍSTICAS

No se puede dudar de que estamos hablando de un luchador atípico, cuyo mayor peligro no se esconde tras sus fuertes puños ni sus potentes patadas, sino en su extraño dominio de la electricidad. Porque vamos, éste parece que en vez de pasarse los días en un gimnasio lo hacía en Unión Fenosa. Pega unos calambrazos que son para echarse a temblar, e incluso sus compañeros se niegan en ocasiones a darle la mano, pues es peor que meterse una pila de nueve voltios en la boca.







GOLPES ESPECIALES

Ataque Plancha

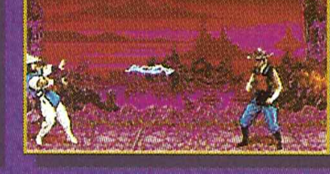




Atrás, Atrás, Adelante.
¿No os recuerda a cierto golpe de cierto personaje del Street Fighter?.

Descarga







Cuarto de giro de abajo hacia Adelante, Puñetazo Bajo.
Un buen ataque energético ideal para largas distancias.

Shock





Aprieta Puñetazo Alto durante cinco segundos , y suelta cuando estés cerca del rival. Alto poder destructivo.

Teletransporte

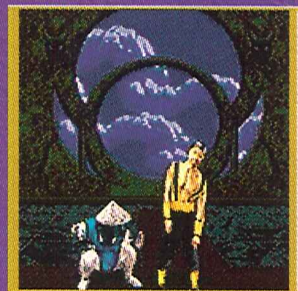




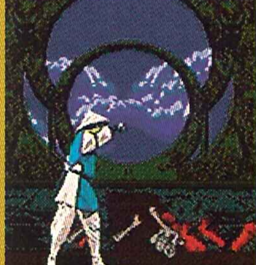
Abajo, Arriba.
Su mayor virtud reside en que es sumamente sencillo realizarlo. Le tomarás por sorpresa.

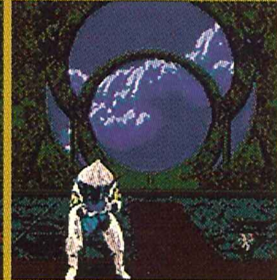
FATALITIES

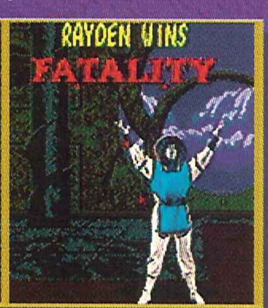
Para Rayden, la vida no es más que una breve parada en el camino que nos conduce hacia la eternidad. Seguidor en su juventud de Krisnamurti, demasiada meditación le ha llevado a creer que realmente hace un favor a sus rivales aniquilándolos, pues así acelera su fundición con la Conciencia Universal. Sin embargo, la idea del suicidio le espanta. Prefiere esperar un rato más en la parada.



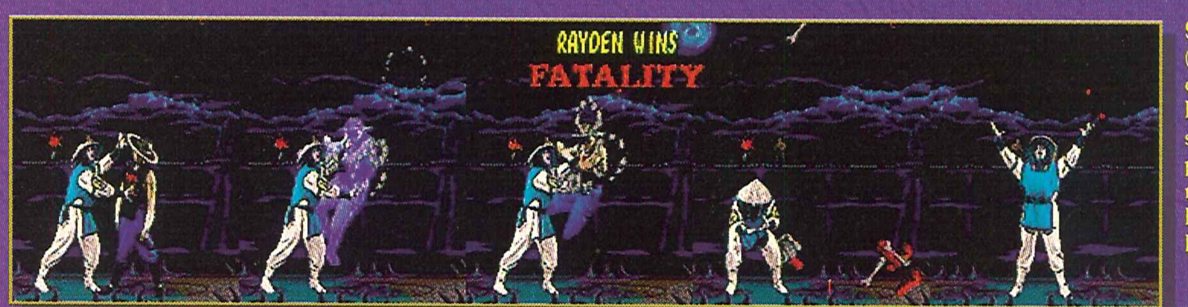






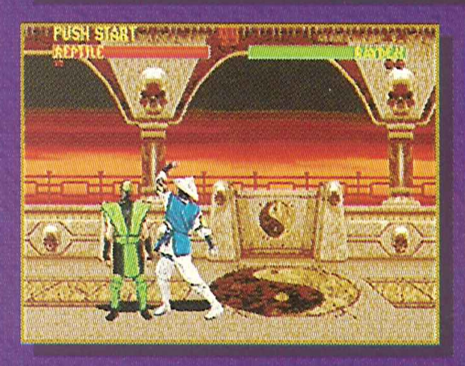


EXPLODE: Pulsa Puñetazo Alto durante cinco segundos.



SHOCKER: (Estando muy cerca) Presionar Patada Baja 3 segundos. Soltar y pulsar repetidamente Bloqueo y Patada Baja.

PITS

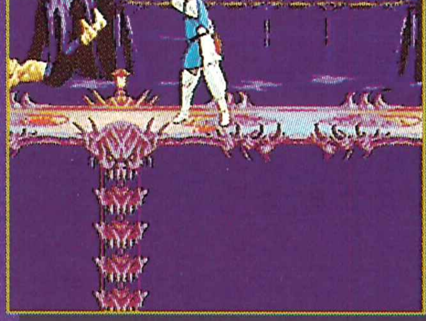
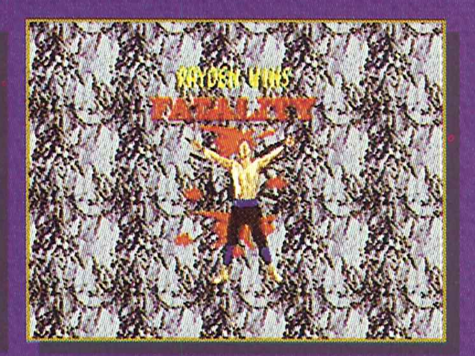




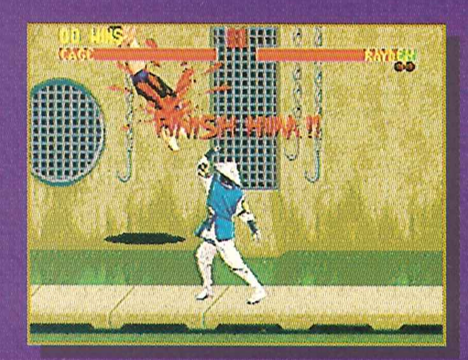


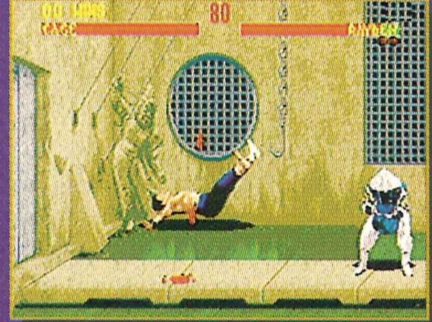
SPIKES: Arriba, Arriba, Puñetazo Alto. (En el escenario correspondiente).

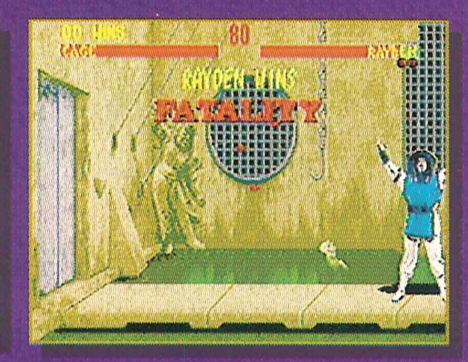


PIT: Arriba, Arriba, Puñetazo Alto. (En el escenario correspondiente).





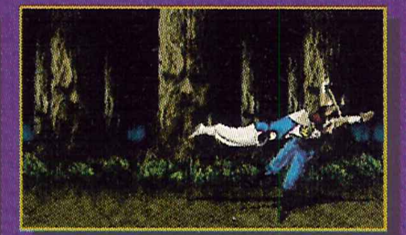


DEAD POOL: Puñetazo Bajo + Patada Baja + Abajo + Puñetazo Alto.

SUPER COMBOS

Combo 1



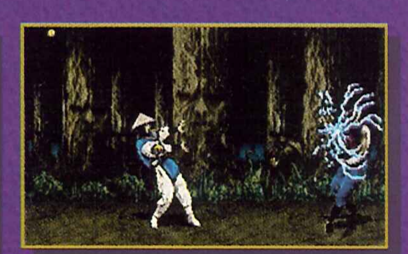


Cuando el rival corra hacia tí, recíbele con el Shock, directo a la mandíbula, y un Ataque Volante.

Combo 2







Acorrálale con el salto y Patada Alta. Continua con un Puñetazo Medio, retrocede un poco y lanza una Descarga.

Combo 3

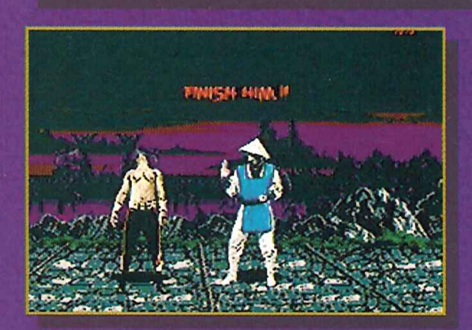






Tras esquivar una Patada Alta, acércate y emplea la proyección. Le mandarás lejos, ideal para utilzar el Vuelo.

FRIENDSHIP







Abajo, Atrás, Adelante, Patada Alta.

¿Necesitas un espantapájaros?. Rayden ,en sus tiempos libres, los fabrica. Llévese éste sin compromiso. Recuerda que para que funcione debes ganar el segundo round sin usar los Puñetazos.

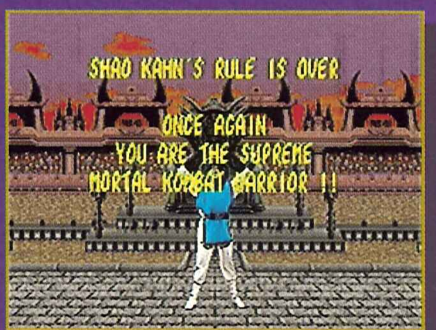
BABALITIES



Bloqueo + Abajo, Abajo, Arriba, Patada Alta.

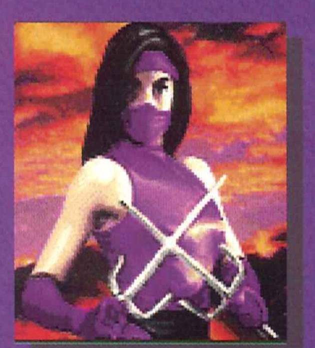
Recuerda que para que funcione debes ganar el segundo combate sin usar los puños.

FINAL



"Acostumbrado a las mentiras de Shang Tsung y a la brutalidad de Shao Kahn, Raiden acepta el reto de participar en el torneo del Ultramundo. Sabiendo que de su victoria depende la salvación de la Tierra, exhibe una fiereza y gallardía sin parangón, acabando con todos los rivales y destruyendo para siempre la puerta dimensional".

MILEENA



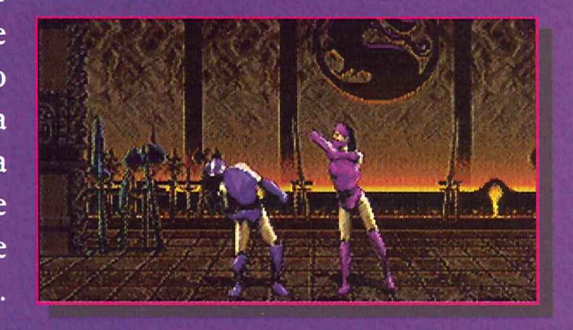
Es la hermana gemela de Kitana, con la que comparte no sólo el físico, sino un gusto voraz por la sangre. Se gana la vida como asesina a sueldo, y su participación en el torneo demuestra que sus intenciones no son precisamente honestas. Ha jurado destruir a su hermana, movida por unas intenciones no demasiado claras. Va armada con unos Sai, cuyo manejo aprendió en la isla de Okinawa, a la que llegó arrastrada por el único amor verdadero que ha existido en su vida. Desde aquello, su odio por los hombres es voraz.

CARACTERÍSTICAS

Hemos dicho que se trata de la hermana gemela de Kitana (aunque si lográis vencer en el torneo os llevareis una buena sorpresa), por lo que es fácil deducir que ambas poseen unas características muy similares: flexibilidad, agilidad, rapidez, y sobre todo una crueldad y un gusto por la sangre dignos de tener en cuenta. Incluso comparten desprecio y odio hacia los miembros del sexo fuerte. Entre sus ataques especiales destacan su capacidad para teleportarse, lo que prueba que en más de una ocasión ha hecho uso de la magia negra, única fuerza capaz de hacer semejante prodigio.

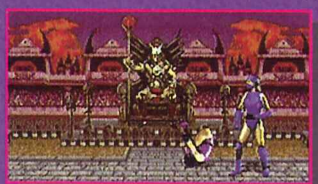


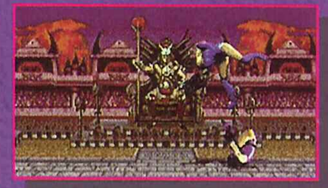




GOLPES ESPECIALES

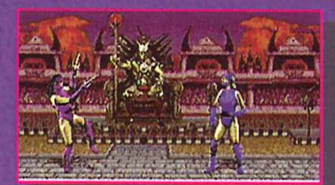
Ataque Rodante

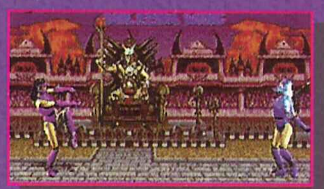




Atrás, Atrás,, Abajo, Patada Alta.
Ideal para las distancias largas. Es veloz e imprevisible, pero puede ser esquivado de un simple salto.

Lanzamiento Sai





Aprieta Puñetazo Alto durante dos segundos.
Similar al ataque energético de cualquier otro luchador. Fácil de realizar.

Patada Teleport





Adelante, Adelante, Patada Baja.
Maniobra claramente sorpresiva. Pillarás a tu rival completamente despistado.

FATALITIES

"Mortal Kombat" no es un simple juego de lucha. Como su nombre indica, es mucho más. Es un auténtica exhibición de crueldad, sadismo y contundencia. Por eso, al finalizar cada combate no podemos limitarnos a levantar los brazos y saludar al público. No, porque la gente ha pagado por ver algo más. Si no le arrancamos la cabeza, le trituramos, o algo peor, lo harán con nosotros.



MULTI-SAI: Adelante, Atrás, Adelante, Puñetazo Bajo.

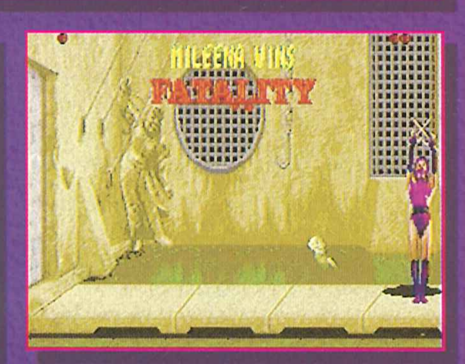


MAN EATER: Pulsa Patada Alta durante dos segundos.

MILEENA

PITS



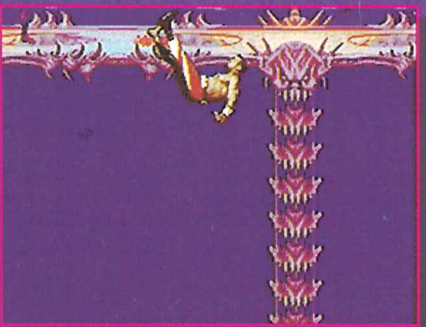



DEAD POOL: Puñetazo Bajo + Patada Baja + Abajo + Puñetazo Alto. (En el escenario correspondiente).






SPIKES: Adelante, Atrás, Adelante, Patada Baja. (En el escenario correspondiente).


PIT: Adelante, Atrás, Adelante, Patada Baja. (En el escenario correspondiente).

SUPER COMBOS

Combo 1





Salto con Patada, Barrido para hacerle caer, y cuando huya le lanzamos los Sai. Es infalible. Probadlo.

Combo 2





Patada teleport, Ataque Rodante para hacerle perder la noción de equilibrio, y un buen Uppercut.

Combo 3





En corta distancia: Patada Alta, seguido de la Teleport, y cuando se aleje un Lanzamiento Sai.

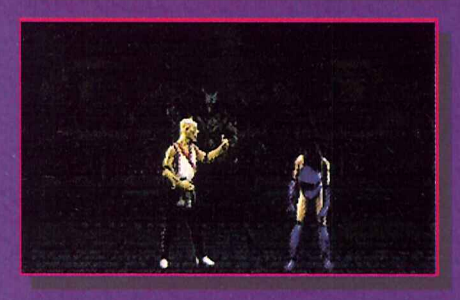
FRIENDSHIP





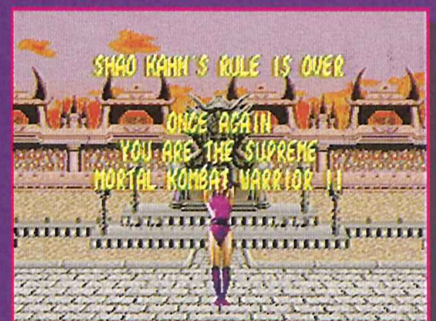
Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Patada Alta.
¿Veis como esta fiera también tiene su corazoncito?. Tomad esta bonita flor y no me guardes rencor, parece querer decir a su aturdido rival. Recuerda que para que funcione debes ganar el segundo combate sin puñetazos.

BABALITIES



Abajo, Abajo, Abajo, Patada Alta.
Recuerda que para que funcione tienes que ganar el segundo round sin usar los puñetazos ni una sola vez.

FINAL



"Creyendo toda su vida ser la hermana gemela de Kitana, descubre que es un grotesco clon creado por Shang Tsung. Como venganza, se presenta al torneo, y tras vencerlo revela al mundo al dueño de su corazón, Baraka, y tras casarse se convierten en rey y reina del Ultramundo".

SUB ZERO



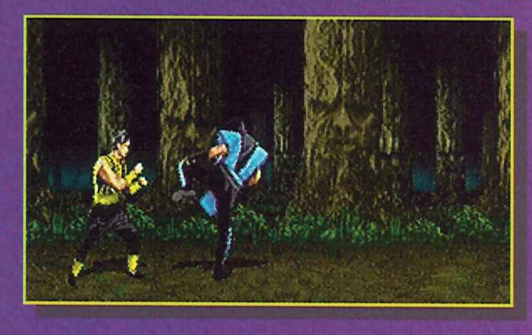
Pese a haber sido asesinado en el Torneo Shaolin (la primera parte de "Mortal Kombat"), Sub Zero sorprendentemente retorna. En ese tiempo se ha descubierto que es miembro del secreto y exclusivo clan de los ninjas chinos de Lin Kuei. Su nueva misión, viajar al Ultramundo para atentar de nuevo contra Shang Tsung. Para conseguirlo, debe presentarse al torneo , vencer a todos y cada uno de los rivales, y finalmente luchar contra Kintaro y Shang Tsung en un combate cara a cara, para el cual duda estar preparado.

CARACTERÍSTICAS

Si bien en la primera edición del torneo era uno de los máximos favoritos, parece ser que ultimamente ha descuidado un poco sus entrenamientos, perdiendo terreno respecto a sus competidores. En ello ha influido en parte el haber estado muerto, que quieras que no siempre te acaba distrayendo. Para colmo, el poco tiempo que pudo entrenar lo hizo en un gimnasio sin calefacción. De ahí sus golpes.

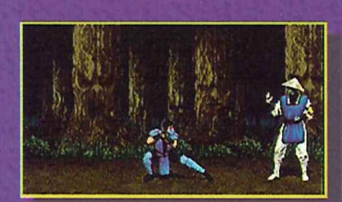






GOLPES ESPECIALES

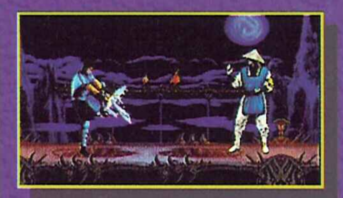
Deslizamiento





Atrás + Bloqueo + Puñetazo Bajo + Patada Baja.
La mejor manera de acortar distancias.

Charco de hielo







Cuarto de giro de Abajo hacia Atrás, Puñetazo Bajo.

Congelación

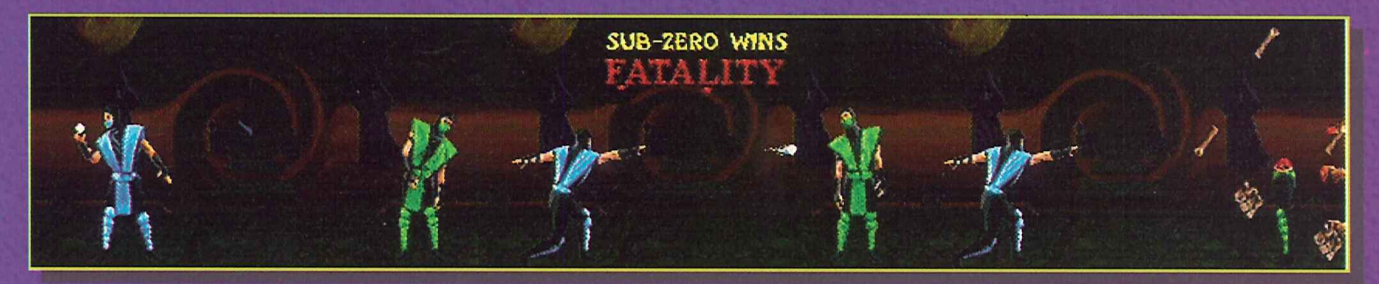




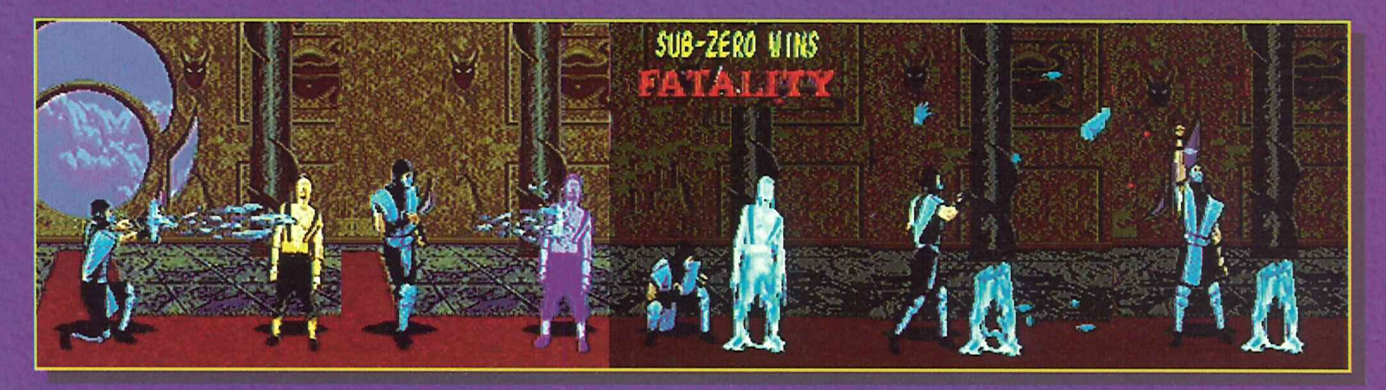
Cuarto de giro de Abajo hacia Delante, Patada Baja.

FATALITIES

¿Os volvíais locos?. ¿Buscabais desesperados la manera de terminar vuestros combates de una manera tan brutal que se recordase para siempre?. ¿Soñáis con reventar cabezas, arrancar brazos, mutilar cuerpos?. Si es así, lo más urgente es que visiteis al psicólogo. Y lo segundo, echar una ojeada a esta fabulosa guía donde os mostramos todos y cada uno de los Fatalities, la manera más sádica de terminar un combate. Os advertimos que algunos de ellos no son nada sencillos de realizar, así que mucha paciencia.



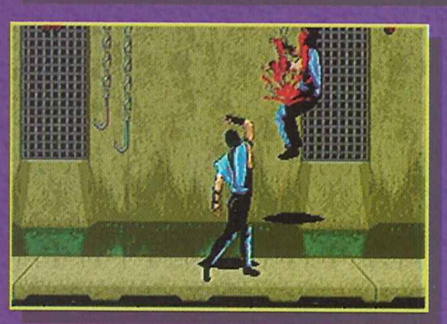
ICE: (Desde un extremo) Presionar Puñetazo Bajo + Atrás, Atrás, Abajo, Adelante, Soltar Puñetazo Bajo.



FREEZE: (Cerca del enemigo) Adelante, Adelante, Abajo, Patada Alta, Acercarse y Adelante, Abajo, Adelante, Adelante, Puñetazo Alto.

SUB ZERO

PITS



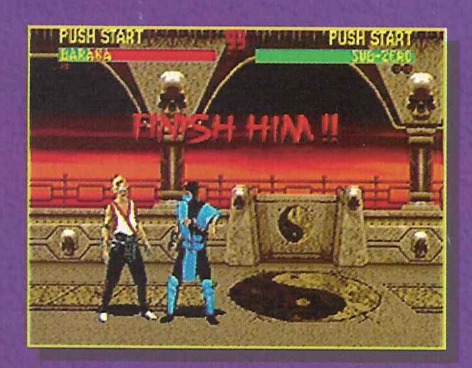


DEAD POOL: Puñetazo Bajo + Patada Baja + Abajo + Puñetazo Alto. (En el escenario correspondiente).





PIT: Abajo, Abajo, Adelante, Adelante, Bloqueo. (En el escenario correspondiente).







SPIKES: Abajo, Abajo, Adelante, Adelante, Bloqueo. (En el escenario correspondiente).

SUPER COMBOS

Combo 1





Con el salto y Patada Alta abrimos distancia, la justa para usar el Deslizamiento , y de postre congelamos.

Combo 2



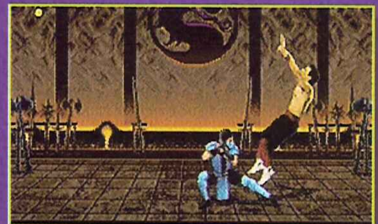




Salto con Patada Alta, Charco de Hielo para despistarle lo bastante para lanzarle un Uppercut que le machaque.

Combo 3







Para la larga distancia, congélale, acércate con un Deslizamiento , y finaliza con una Patada .

FRIENDSHIP





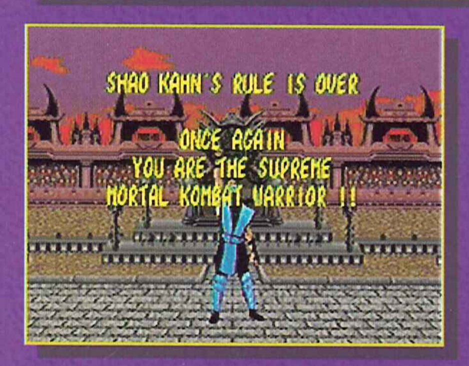
Atrás, Atrás, Abajo, Patada Alta.
"Amigos para siempre will you always be my friend...". Pelillos a la mar, y terminemos el combate de una manera civilizada. Recuerda que para que funcione no debes utilizar el botón de puñetazo en el combate ganador.

BABALITIES



Abajo, Atrás, Atrás, Patada Alta.
Recuerda no usar el botón de puñetazo, ni siquiera en combinaciones de golpes que así lo requieran.

FINAL



"Tras el fracaso de Sub Zero en su intento de eliminar a Shang Tsung en el primer Torneo Shaolin, el clan Lin Kuei inmediatamente decidió enviar un nuevo asesino para completar la tarea. Este nuevo guerrero es en realidad el hermano menor del original. Se introduce en el Ultramundo para incorporarse al combate y cumplir su sagrada misión. Allí toma contacto con Scorpion y le convence para que no lleve a cabo su venganza, pero no logra explicarle porqué su vida fue terminada de manera tan inesperada. Quizá un tercer torneo en el futuro logré echar luz sobre el asunto."

KITANA



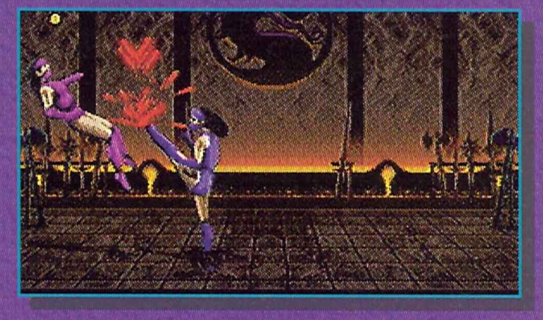
Tras esta exótica belleza se esconde un ser salvaje y despiadado, que trabaja para Shao Kahn como asesina de confianza. Tras verla hablar con uno de los guerreros de la Tierra, se han levantado numerosas sospechas. Dicen que la guía un odio feroz hacia su hermana gemela Mileena, pero realmente nadie ha logrado desentrañar lo que se oculta tras esa máscara. Sus pretendientes son muy numerosos, pero se rumorea que su corazón pertenece en cuerpo y alma a Baraka, lo que le ha grangeado numerosas envidias.

CARACTERÍSTICAS

Quizá influya el hecho de que Kitana pasó largas temporadas en España cuando era niña, pero el hecho es que esta damita se ha rebelado como una experta en el uso del abanico. Y no para darse aire precisamente, sino como peligrosa arma cortante que utiliza sin pudor contra los cuellos de sus adversarios. Demuestra una agresividad sin límites en cada combate, pero es particularmente cruel si su antagonista es un hombre. Agil, flexible y mortífera, es una clara favorita para el triunfo final.

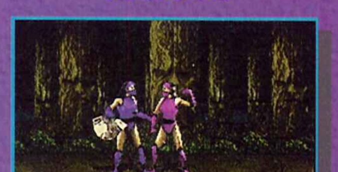






GOLPES ESPECIALES

Corte



Puñetazo Alto + Atrás.
En las cortas distancias hay pocos golpes mejores.

Abanico

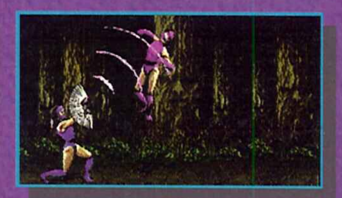




Adelante, Adelante, Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo.
Orgía de sangre y dolor.

Ondas

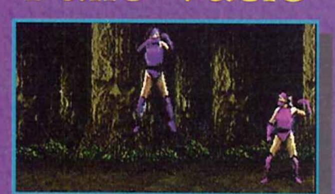


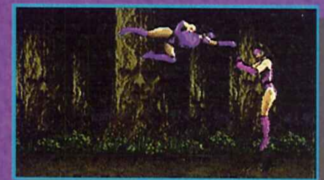




Atrás, Atrás, Atrás. Puñetazo Alto.
Contra ataques aéreos.

Puño Vuelo

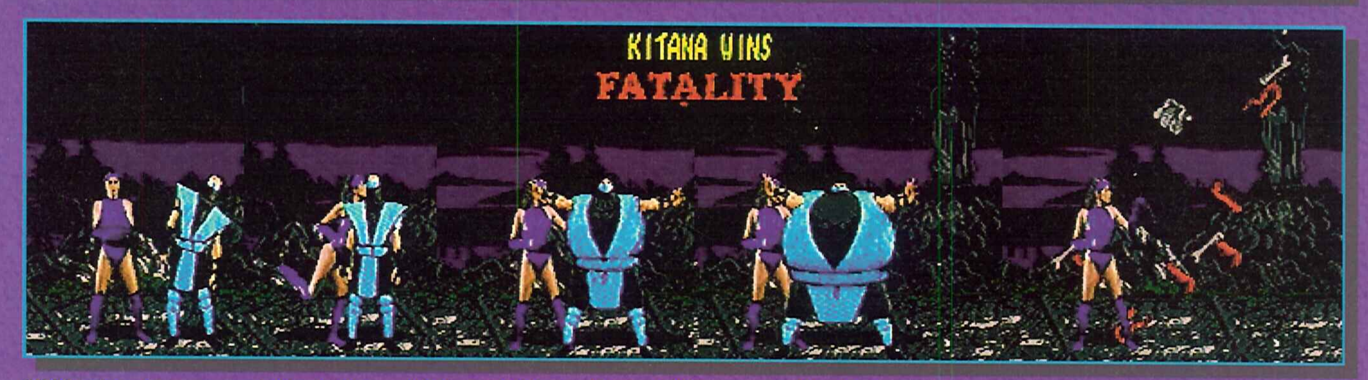




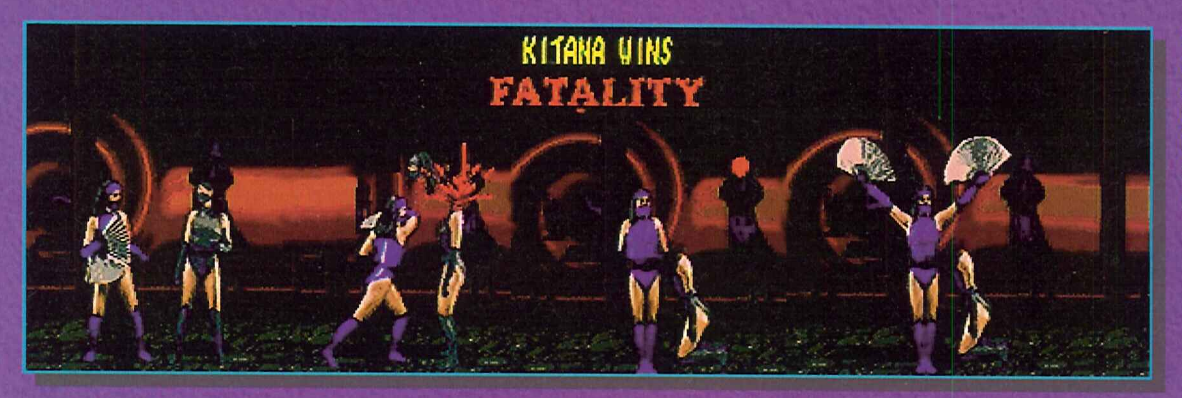


Medio giro desde adelante hacia atrás, Puñetazo Alto.
Por si saltan.

FATALITIES



KISS: (Estando muy cerca) Patada Baja + Adelante, Adelante, Abajo, Adelante, soltar Patada Baja.



DECAPITATION: (Estando muy cerca) Bloqueo, Bloqueo, Bloqueo , Patada Alta.
Sobran las palabras.

PITS







DEAD POOL: Puñetazo Bajo + Patada Baja + Abajo + Puñetazo Alto. (En el escenario correspondiente)







PIT: Adelante, Abajo, Adelante, Patada Baja. (En el escenario correspondiente).



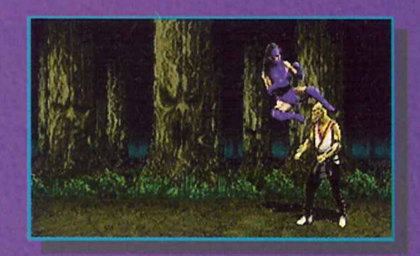




SPIKES: Adelante, Abajo, Adelante, Patada Baja. (En el escenario correspondiente).

SUPER COMBOS

Combo 1



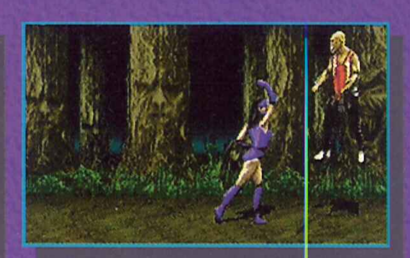




Salto con patada para acorralar, Abanico para cortar, y patada en el rostro para rematar. Infalible.

Combo 2

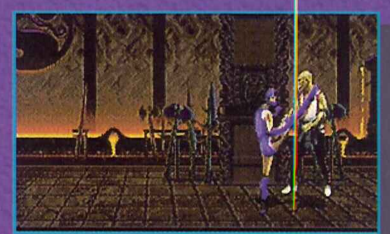


Contra un enemigo acorralado, Fan Lift seguido de una Patada Baja. De postre, el Uppercut .

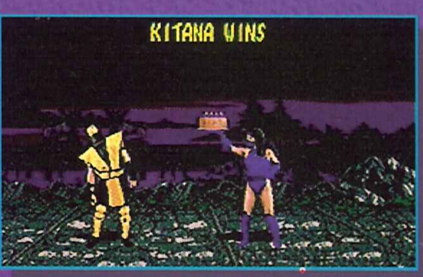
Combo 3

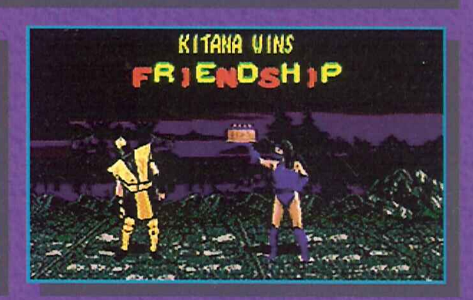




Tras esquivar una Patada Alta disponemos de tiempo para contraatacar. Corte y Patada Alta.

FRIENDSHIP



Con el bloqueo presionado: Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Patada Baja.
Para poder realizarlo en el segundo combate no debes usar los puñetazos.

BABALITIES



Abajo, Abajo, Abajo, Patada Baja.
Recuerda lo de siempre: deberás ganar el segundo combate sin usar puñetazos.

FINAL



"Tras sus años de experiencia como asesina, Kitana había aprendido muchos secretos, especialmente acerca de su propio pasado. Descubre que Mileena no es su hermana, sino un grotesco clon creado por Shang Tsung, y sus padres antiguos reyes destronados por el villano. De vuelta al castillo de sus padres, restaura la justicia al ultramundo".

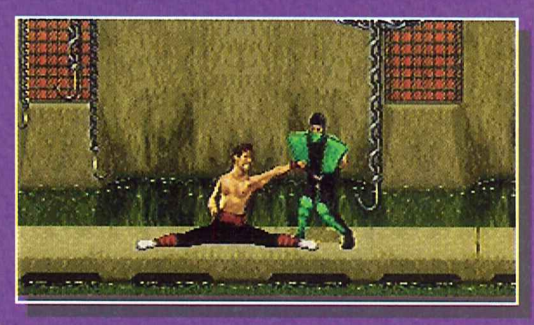
JOHNNY CAGE



El mundo entero se conmovió al descubrir que la estrella de películas de artes marciales Johnny Cage había desaparecido del plató durante el rodaje de su último film. La realidad es que había acompañado a su antiguo aliado Liu Kang al Ultramundo , donde planeaba competir en una nueva edición del "Combate Mortal" en el cual el destino de la Tierra estaba en juego. Sin embargo, las malas lenguas apuntan que se trata de una nueva maniobra publicitaria de Johnny, dado que su popularidad estaba cayendo en picado.

CARACTERÍSTICAS

Nadie puede negar la extraordinaria calidad que como luchador presenta el bueno de Johnny. Es rápido, flexible, agresivo y muy espectacular. Pero tampoco puede pasar desapercibida su condición de super estrella en infinidad de películas. Por ello, su estilo de vida dista mucho de lo aconsejable para un atleta de élite. Alcohol, mujeres, fiestas hasta altas horas de la noche... . Todo ello ha provocado que se presente al torneo lejos de su peso óptimo y no parta como favorito claro. Pese a ello, sus ataques siguen siendo geniales.







GOLPES ESPECIALES

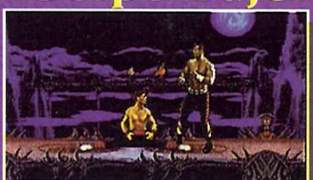
Codazo





Atrás, Abajo, Atrás, Puñetazo Alto. Espectacular respuesta contra ataques por alto. Quizá demasiado lento.

Golpe Bajo





Bloqueo + Puñetazo Bajo. Al más puro estilo Van Damme. Sin más comentarios.

Patada Sombra



Atrás, Adelante, Patada Baja.
Util para acortar distancias. Largo recorrido.

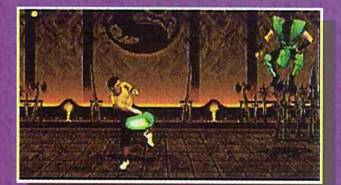
Bola Baja





Medio círculo de atrás hacia adelante, Puñetazo Alto.
El ataque energético por excelencia para enemigos que permanecen firmes frente a nosotros. Poderosa.

Bola Alta

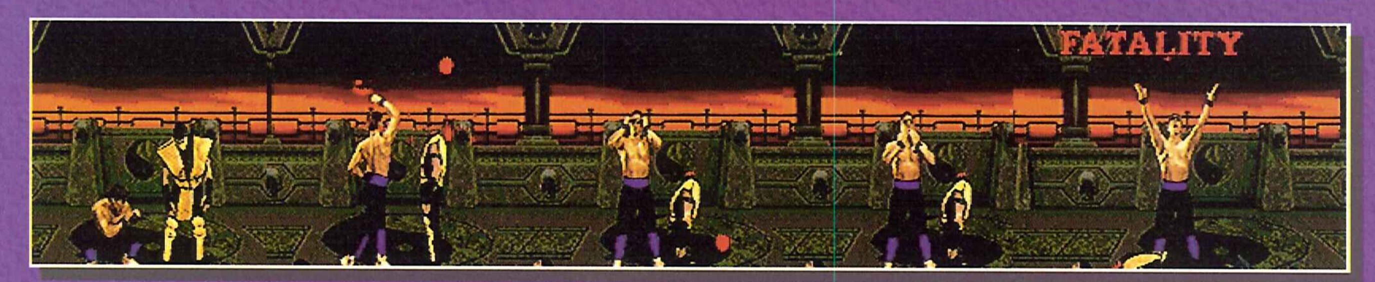




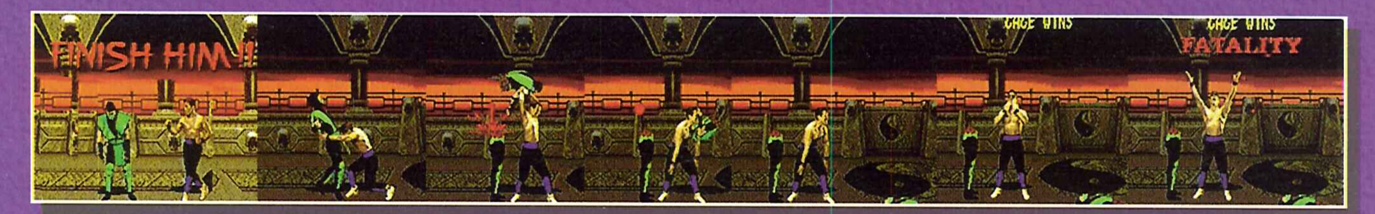


Medio círculo de adelante hacia atrás, Puñetazo Bajo.
Lo mismo que el anterior, pero para enemigos que van por alto. Los ataques aéreos se verán así frustrados de raiz.

FATALITIES



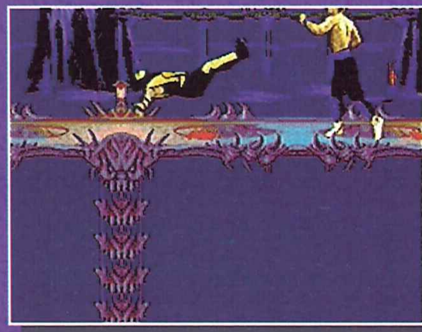
KNOCK OFF: (Estando muy cerca) Adelante, Adelante, Abajo, Arriba.

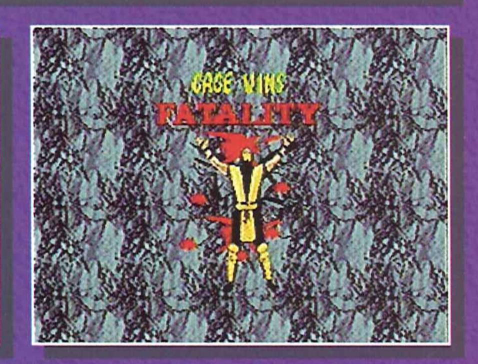


TORSO: (Estando muy cerca) Abajo, Abajo, Adelante, Adelante, Puñetazo Bajo.

PITS



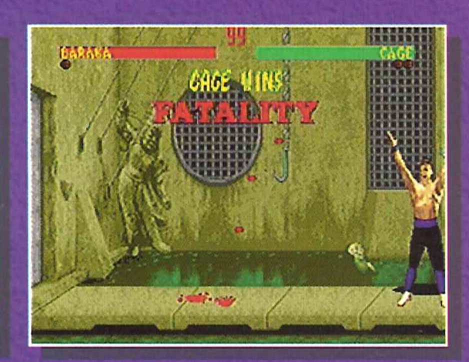




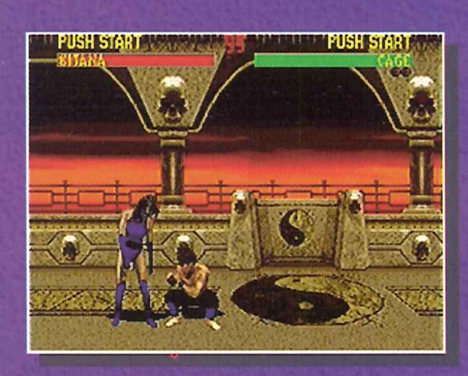
PIT: Abajo, Abajo, Abajo, Patada Alta. (En el escenario correspondiente).



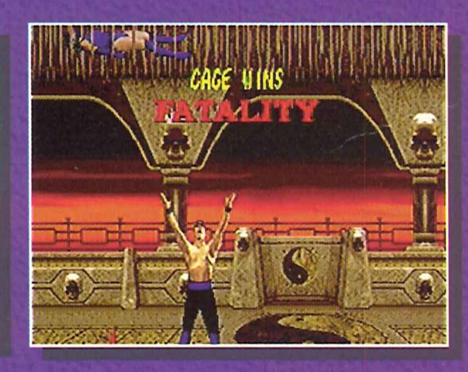




DEAD POOL: Puñetazo Bajo + Patada Baja + Abajo + Puñetazo Alto. (En el escenario correspondiente).







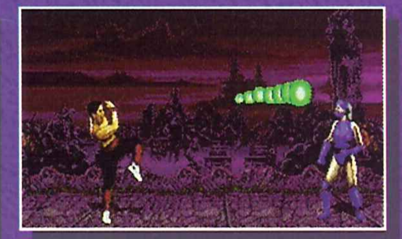
SPIKES: Abajo, Abajo, Abajo, Patada Alta. (En el escenario correspondiente).

SUPER COMBOS

Combo 1

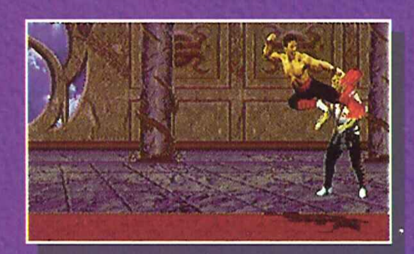


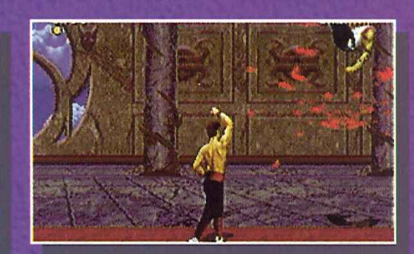




Salto con Puñetazo, un buen uppercut a la mandíbula y para cuando se recupere, la Bola de Energía.

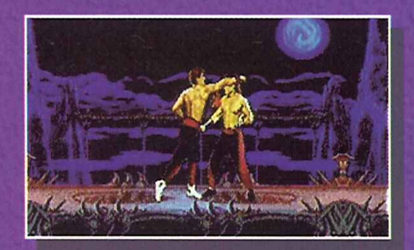
Combo 2





Arrincona al rival en una de las esquinas, Puñetazo Bajo y un buen Uppercut. Al no poder retroceder...

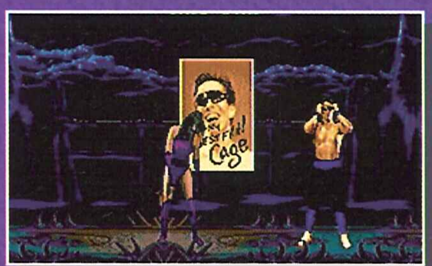
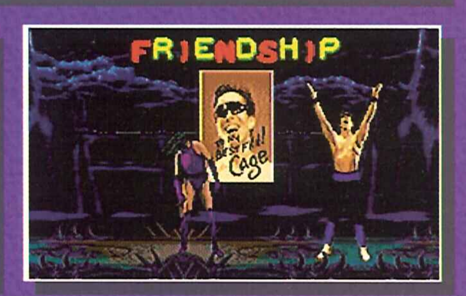
Combo 3





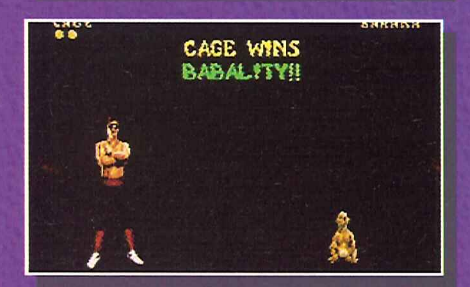
Puñetazo al rostro, hábil y sorpresivo golpe en los..., y mientras se lamenta ahí va un Uppercut. A volar.

FRIENDSHIP

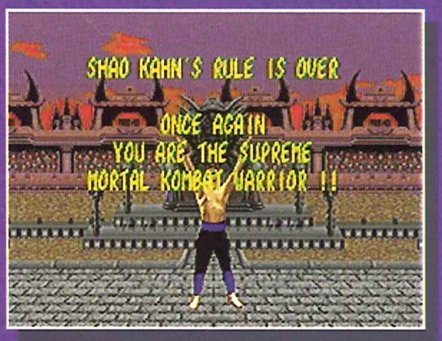
Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Patada Alta.
¿No habíamos comentado que Johnny Cage era una popular estrella de cine?. Por eso, no hay mejor despedida que una foto suya autografiada. Recuerda que para poder realizarlo no puedes utilizar los puñetazos en el segundo asalto.

BABALITIES



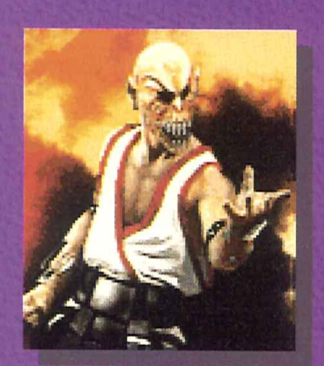
Atrás, Atrás, Atrás, Patada Alta.
Deberás ganar el segundo asalto sin usar los puñetazos.

FINAL



"Tras desaparecer del rodaje de su última película, Cage finalmente reaparece. Usó todo su conocimiento y experiencia como luchador para acabar con la amenaza del Ultramundo. De paso , eso fue la inspiración para su próxima película de acción"

BARAKA

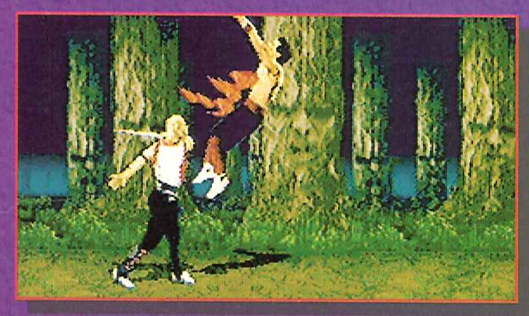


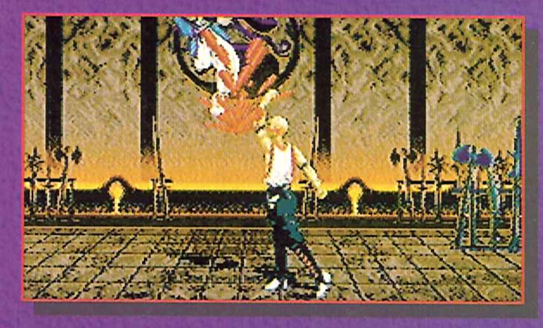
Pertenece a una raza de mutantes que habita en las vastas llanuras del Ultramundo. Es miembro de una tribu nómada que vive de la caza y del saqueo, vendiendo en ocasiones sus servicios a reyes y emperadores como mercenario. No en vano, Baraka y sus compañeros son educados desde niños en el difícil arte de la supervivencia, y entrenan sin descanso con sus peligrosas cuchillas en arriesgados ejercicios que las más de las veces devienen en tragedia. Fue Baraka el que lideró el ataque contra el templo Shaolin de Liu Kang.

CARACTERÍSTICAS



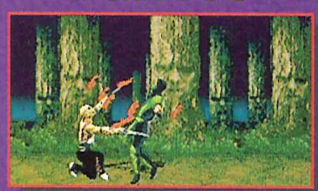
Sin duda es uno de los luchadores más completos del juego, y el más claro favorito para alzarse con la victoria final en el torneo. Su HACHAZO es un golpe increíble, definitivo en la corta distancia y sobre todo para evitar ataques aéreos. Ese es el verdadero fuerte de Baraka, pues puede evitar fácilmente todos los golpes por alto gracias a su CORTE FURIOSO o al susodicho HACHAZO. Además, cuenta con una gran velocidad e intuición, y la potencia de sus ataques es mayor de lo que parece al contemplar su esbelta figura. Adicto a la sangre.





GOLPES ESPECIALES

Corte Furioso





Atrás, Atrás, Atrás, Puñetazo Bajo. Un golpe lleno de crudeza, ideal para cuando el enemigo se acerque .

Hachazo

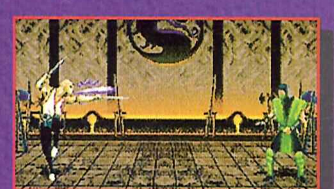




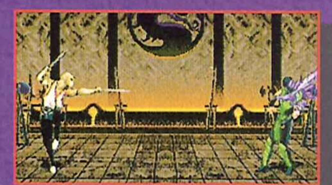


Atrás + Puñetazo Alto. Golpe velocísimo que hará brotar la sangre de la garganta rival.

Rayo Baraka







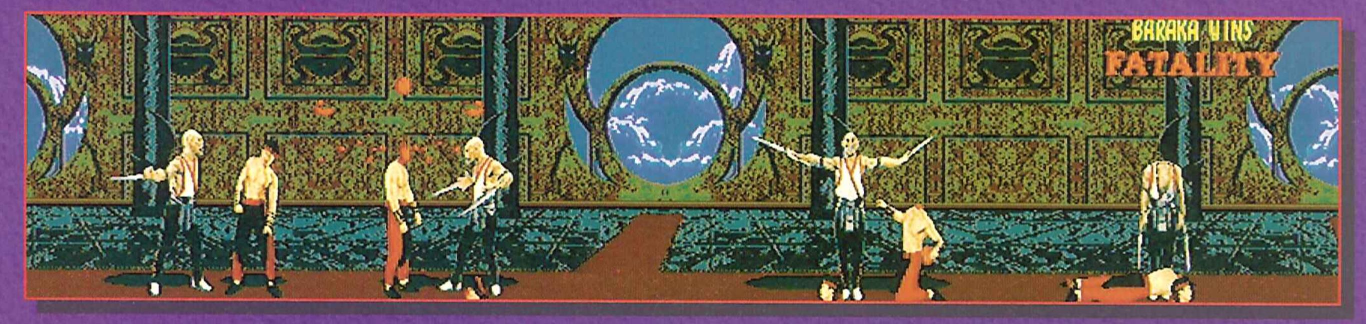
Cuarto de giro de abajo a adelante, Puñetazo Alto. Su único ataque energético.

FATALITIES

Que gran verdad es aquella de que una infancia desgraciada puede transformarnos en crueles y sádicos individuos una vez llegamos a la madurez. Este es el caso de Baraka, criado en las llanuras del Ultramundo, donde se aprende antes a estrangular que a hablar, y que vivió su adolescencia sentado en las butacas de un cine de barrio muy frecuentado por travestidos contemplando las películas de Freddy Krueger, con el que llegó a identificarse y considerar como a su ídolo y modelo de conducta.



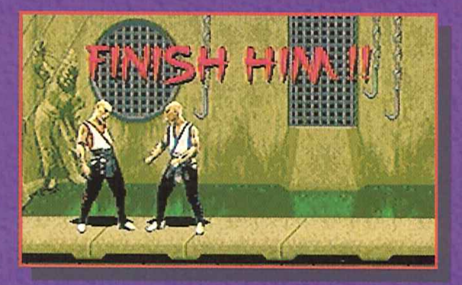
LIFT: (Estando muy cerca) Atrás, Adelante, Abajo, Adelante, Puñetazo Bajo.

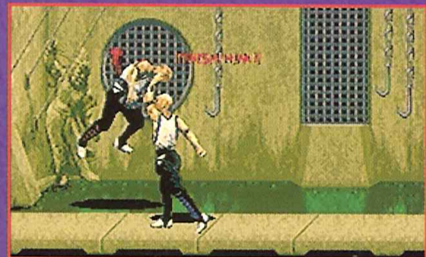
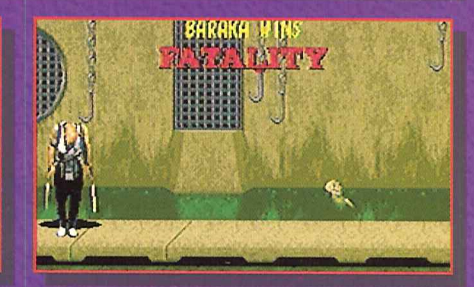


KNOCK OFF: MEGADRIVE: Atrás, Atrás, Atrás, Puñetazo Alto. SUPERNES: Atrás, Atrás, Atrás, Atrás, Puñetazo Alto.

BARAKA

PITS



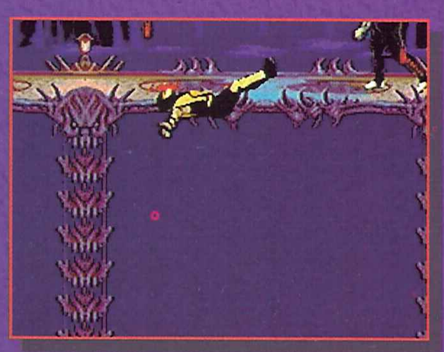
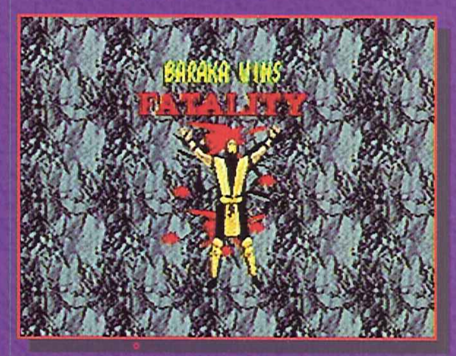



DEAD POOL: Puñetazo Bajo + Patada Baja + Abajo + Puñetazo Alto. (En el escenario correspondiente).






SPIKES: Adelante, Adelante, Abajo, Patada Alta. (En el escenario correspondiente).

PIT : Adelante, Adelante, Abajo, Patada Alta. (En el escenario correspondiente).

SUPER COMBOS

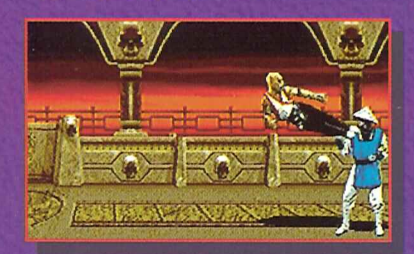
Combo 1

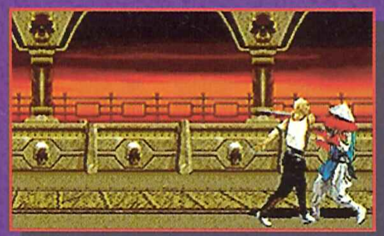




Contra atque aéreo, Puñetazo Alto, Hachazo y Rayo Baraka. Se lo pensará dos veces antes de repetir.

Combo 2







Acorrala al villano mediante salto y patada, Hachazo a la garganta, y un masaje con nuestros cuchillos.

Combo 3

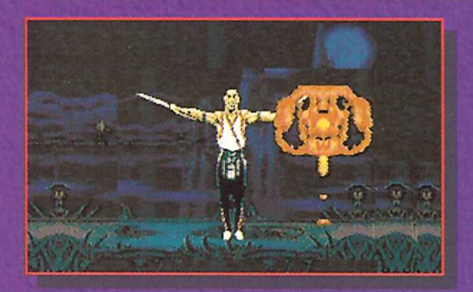






Puñetazo en salto, al caer un buen tratamiento a base de cuchillos, y cuando huya un Rayo Baraka.

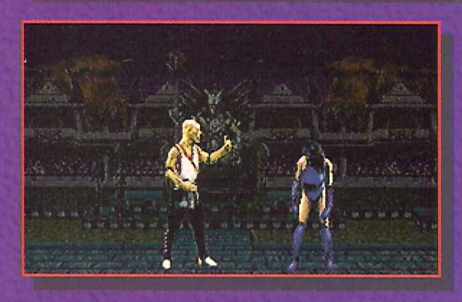
BABALITIES

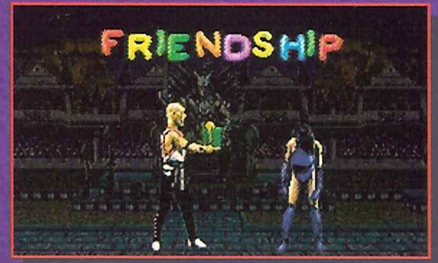




Adelante, Adelante, Adelante, Patada Alta.
No le falta sentido del humor a este cruel asesino, y cuando está de buen humor gusta de terminar los combates de esta manera tan simpática. Recuerda que para ello en el segundo round no debes utilizar los puñetazos.

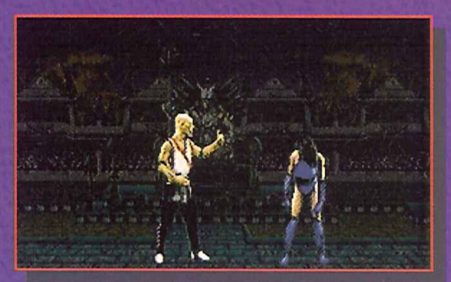
FRIENDSHIP





Bloqueo + Arriba, Adelante, Adelante, Patada Alta.
No os fiéis un pelo. Me han soplado que dentro de ese regalito hay un ejemplar del libro de Mario Conde "El sistema". Sinceramente, creo que es mejor que le corte la cabeza. O por lo menos, no tan cruel.

FINAL



"Conocido por sus acciones impredecibles y sus salvajes ataques de rabia, Baraka inicia la destrucción. Tras derrotar a los guerreros de la tierra hace lo propio con Shang Tsung, Kintaro y el mismísimo Shao Kahn. Tras ello, la raza de mutantes de Baraka se rebela contra lo que queda del ejército de Kahn en una salvaje lucha en las llanuras, tras la que Baraka es proclamado rey del Ultramundo".

JAX



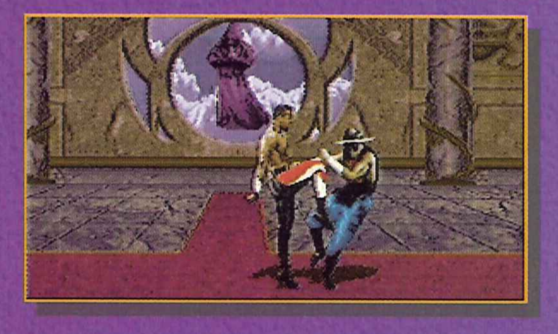
El Mayor Jackson Briggs (su verdadero nombre), era el líder del grupo de las Fuerzas Especiales Estadounidense en el que eventualmente sirvió Sonya Blade. Tras recibir una señal de la Teniente Blade, Jax se embarca en una misión de rescate con la que busca liberar no sólo a Sonya, sino también a Kano, buscadísimo criminal y líder de la organización del Dragón Negro. Dicha misión le transporta al fantasmal escenario del Ultramundo, donde combate con el secreto objetivo de rescatar a su amada Sonya.

CARACTERÍSTICAS

Una auténtica bestia humana, criado en las calles de Harlem, donde sólo los más duros salen adelante, y alimentado a base de pizzas y hamburguesas. Durante una temporada fue luchador profesional, y eso se nota en su forma de pelear, basada en los agarres, los golpes lentos pero cargados de potencia, y las quebradoras. Se le considera uno de los favoritos para la victoria final, aunque pasa verdaderos apuros cuando sus rivales le atacan desde lejos. El saber que sirve a su patria es una motivación muy poderosa. Su amor por Sonya también.







GOLPES ESPECIALES

Back Breaker







Pulsa Bloqueo cuando tu oponente y tú esteis en el aire. Un golpe espectacular que mermará la energía y la moral del rival de manera brutal.

Energie Wave





Medio giro de adelante hacia atrás, Patada Alta. Su único golpe energético para la larga distancia.

Gotcha





Adelante, Adelante, Puñetazo Bajo. La clavícula del rival se resentirá durante meses.

Ground Smash





Pulsa Patada Baja durante tres segundos, y luego suelta. Llamativo pero demasiado lento.

Multi Slam





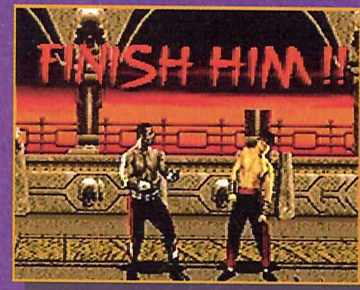
Proyecta al adversario con el Puñetazo Bajo, y pulsa repetidamente Puñetazo Alto.

Head Smash

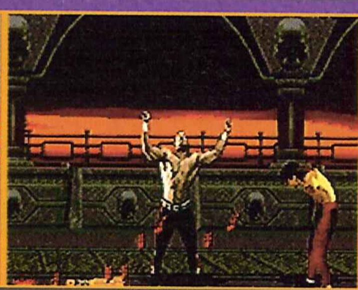


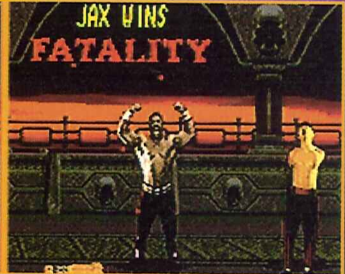
En el cuerpo a cuerpo, pulsa Puñetazo Alto. Es probablemente su mejor golpe.

FATALITIES

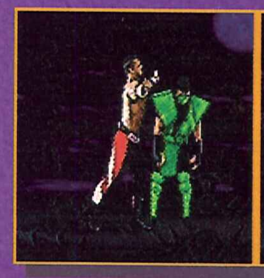






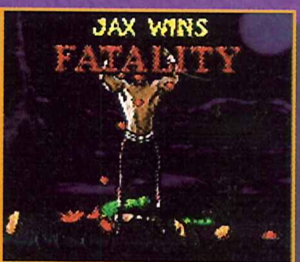


ARMS: Bloqueo, Bloqueo, Bloqueo, Bloqueo, Puñetazo Bajo. (Cerca del adversario).



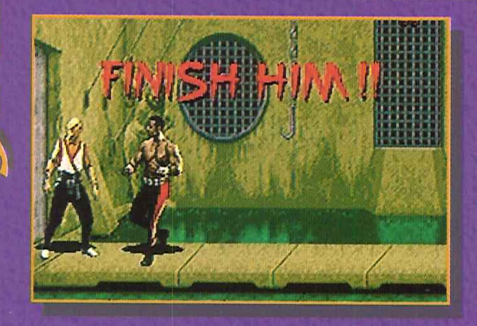






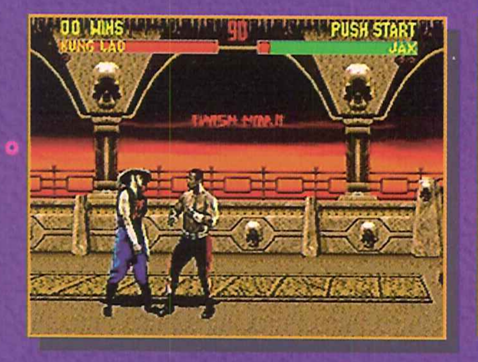
CLAP: Puñetazo Bajo + Adelante, Adelante, Adelante, Soltar Puñetazo Bajo. (Estando muy cerca del adversario).

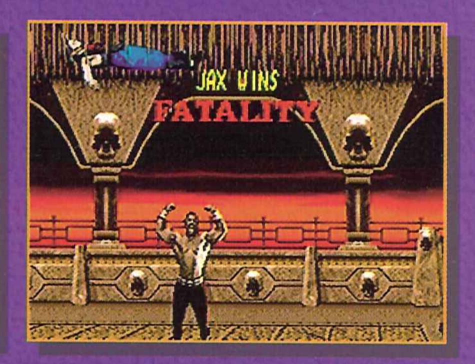
PITS






DEAD POOL: Puñetazo Bajo + Patada Baja + Abajo + Puñetazo Alto.



SPIKES: Arriba, Arriba, Abajo, Patada Abajo.

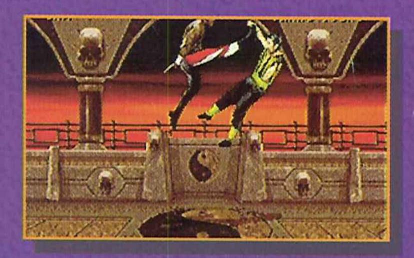


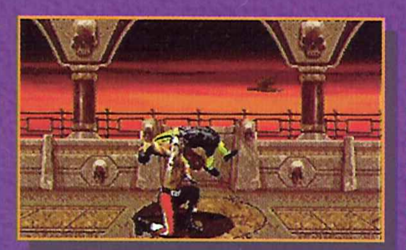



PIT: Arriba, Arriba, Abajo, Patada Baja.

SUPER COMBOS

Combo 1





Ante ataque aéreo, responde con patada en salto, y antes de que caiga emplea el Backbreaker. Para expertos.

Combo 2





Puñetazo Bajo, Agarre, y cuando el dolor le haga retroceder, una onda sónica terminará el trabajo.

Combo 3

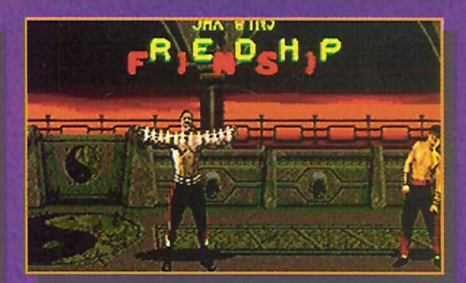




Ataca con salto y Patada Alta hasta empujarle contra la pared. Allí hazle un Agarre y un Puñetazo.

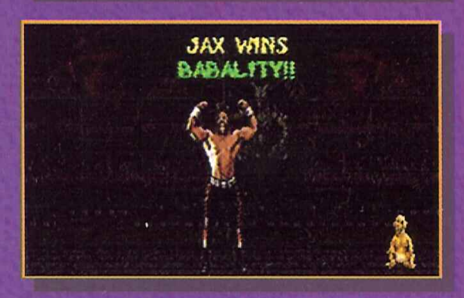
FRIENDSHIP





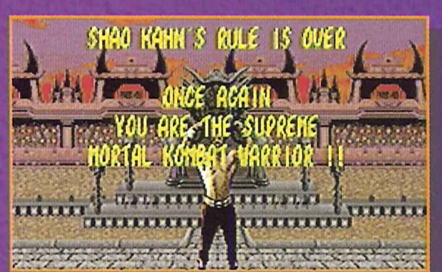
Con el Bloqueo presionado: Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Patada Baja. Debes ganar el segundo asalto sin usar los puñetazos. Como veis, un despliegue de humor e imaginación por parte de los programadores.

BABALITIES



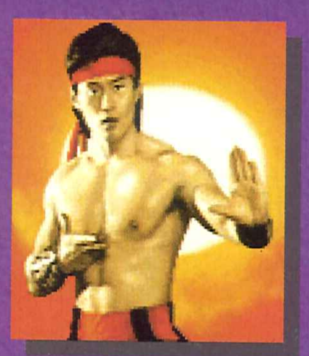
Con el bloqueo presionado: Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Arriba, Patada Baja.
Volver a ser un niño. Dada la difícil infancia de Jax, considera a su Babality como el ataque más cruel.

FINAL



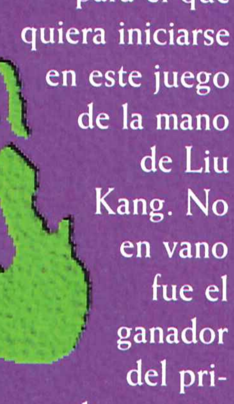
"Jax encuentra a Sonya cautiva junto a su archienemigo Kano. Con gran determinación derrota a los guerreros del Ultramundo y gana el torneo acabando con el reinado de Shao Kahn. Durante el caos que se origina, él y Sonya escapan por la puerta dimensional por que entraron. Kano, a su vez, también escapa."

LIU KANG

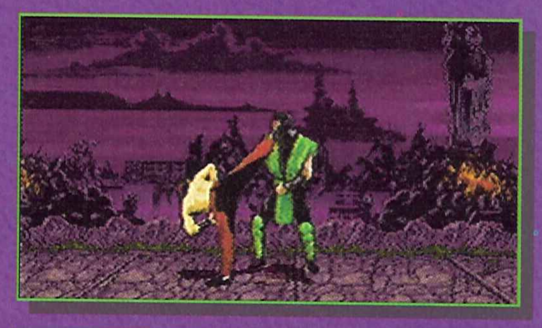


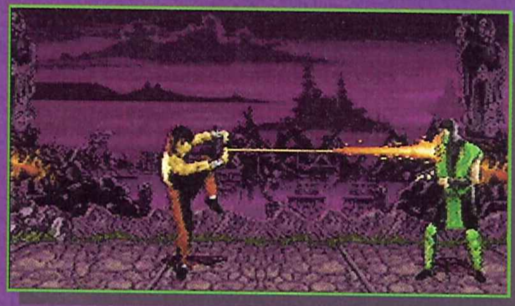
Después de vencer en el primer torneo de Shang Tsung tras unos combates heróicos, Liu Kang vuelve a su monasterio. Descubre su hogar sagrado en ruinas y a sus hermanos Shaolin enfrascados en una feroz batalla contra las hordas guerreras del Ultramundo, dirigidos por la siniestra mano de Shang Tsung. Tras asistir impotente a la ejecución de sus hermanos, decide emprender de nuevo el viaje al reino de la oscuridad con el único objetivo de la venganza. El alma de sus compañeros clama justicia.

CARACTERÍSTICAS



Su variedad de ataques (bicicleta, bolas de fuego, patada voladora) hacen de Liu Kang un luchador al que es casi imposible anticiparse o prever su próximo movimiento. Por poner un ejemplo, su uppercut puntuaría con un nueve en la escala de uno a diez. La mezcla y variedad de ataques es la estrategia más apropiada para el que quiera iniciarse en este juego de la mano de Liu Kang. No en vano fue el ganador del primer torneo, y eso le capacita como gran favorito en esta segunda edición. Demasiado vulnerable en contraataques.







GOLPES ESPECIALES

Bicicleta

Presiona Patada Baja durante 5 segundos, y suelta. El golpe ideal para comenzar los combates.

Bola

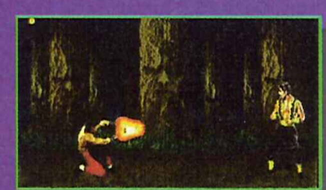






Adelante, Adelante, Puñetazo Alto. El ataque energético por excelencia. Sencillo de manejo y muy efectivo.

Bola Baja

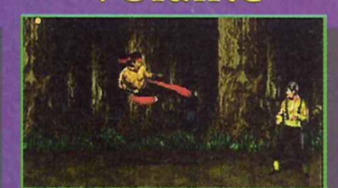






Adelante, Adelante, Puñetazo Bajo. Lo mismo, pero en versión agachada. Para enemigos que se pasan de listos.

Patada Volante



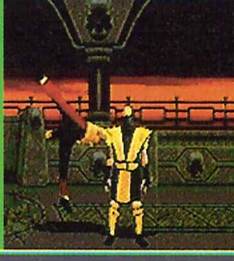


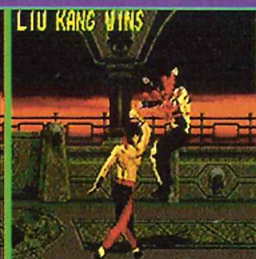
Adelante, Adelante, Patada Alta. Un golpe de un recorrido amplísimo. ideal para combinar con un ataque energético.

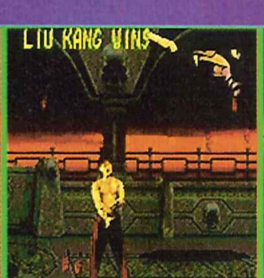
FATALITIES

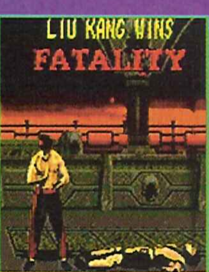
¿Porqué cambiar algo que ha funcionado de manera sobrada?. Es por eso que Liu Kang ha conservado respecto a la primera versión de Mortal Kombat uno de sus fatalities (el uppercut), y ha decidido darle un toque de espectacularidad y fiereza a su repertorio incluyendo el Dragón, para muchos el más sorprendente de los que presentan los contendientes en esta edición.





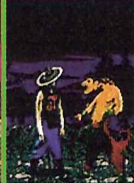


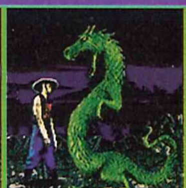




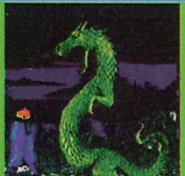
UPPERCUT: (Cerca del enemigo) Bloqueo + Giro del pad de 360 grados.













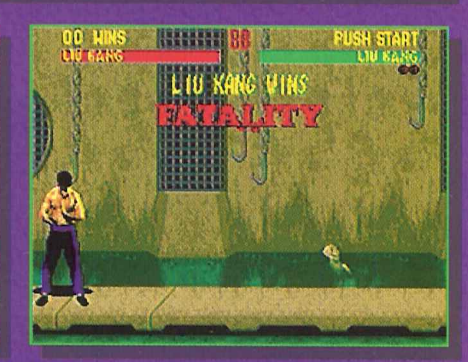


DRAGON: (Muy cerca del enemigo) Abajo, Adelante, Atrás, Atrás, Patada Alta.

PITS







DEAD POOL: Puñetazo Bajo + Patada Baja + Abajo + Puñetazo Alto. (En el escenario correspondiente).







SPIKES: Abajo, Atrás, Adelante, Adelante, Patada Baja. (En el escenario correspondiete).






PIT: Abajo, Atrás, Adelante, Adelante, Patada Baja. (En el escenario correspondiente).

SUPER COMBOS

Combo 1

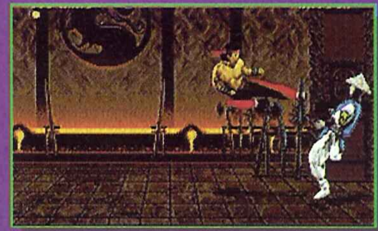




Salto con Puñetazo, al aterrizar una Bola de Fuego, y concluir con la Bicicleta es garantía de éxito.

Combo 2







Bola de Fuego en pleno salto, seguido de una Patada Voladora, y una nueva Bola de Fuego. Sólo para expertos.

Combo 3







Patada en los morros, una Patada Voladora, y para cuando aterrice recíbela con un barrido. La volverás loca.

FRIENDSHIP







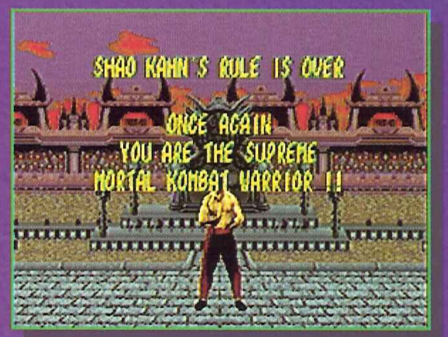
Adelante, Atrás, Atrás, Atrás, Patada Baja. Revive las aventuras de John Travolta con este singular modo de terminar el combate.

BABALITIES



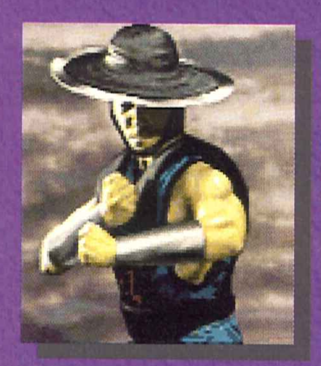
Abajo, Abajo, Adelante, Atrás, Patada Baja. Recuerda que para poder utilizar este golpe como para realizar el Friendship es imprescindible ganar el segundo combate sin utilizar los puñetazos. Por el gorrito, ¿adivináis quién es el niño?.

FINAL



"Con su templo Shaolin en ruinas , Liu Kang viaja hacia el ultramundo, se inscribe en el torneo de Shao Kahn y desencadena una furia interior que no finaliza hasta la derrota de Shao Kahn. Luego vuelve a la reclusión en su templo Shaolin y rinde homenaje a sus hermanos desaparecidos".

KUNG LAO



Antiguo monje Shaolin y miembro de la Sociedad del Loto Blanco, Kung Lao es el último descendiente de Kung Lao el Grande, derrotado por Goro hace 500 años, permitiendo que el torneo cayera en las diabólicas manos de Shang Tsung. Al advertir la amenaza que el Ultramundo supone para la tierra, decide participar en dicho torneo con el fin de devolver la serenidad al Ultramundo. Su sueño, entonces, es retirarse a la cordillera Tibetana, abandonar su oficio de asesino y alcanzar la paz espiritual.

CARACTERÍSTICAS

Completísimo luchador cuyo repertorio de golpes impresiona a propios y extraños por su increíble variedad. Tanto en el cuerpo a cuerpo como cuando ambos luchadores están muy separados, Kung Lao siempre encuentra la estrategia más apropiada. Como todo este tipo de luchadores técnicos, sus golpes carecen de la contundencia de, por ejemplo, los de Jax, lo que le obliga a un esfuerzo complementario para lograr sus victorias.







GOLPES ESPECIALES

Teleport






Abjo, Arriba. Como veis, la sencillez es norma. Ideal para despistar al adversario.

Patada Bala



Abajo + Patada Alta el el punto álgido del salto. Utilízala cuando tu enemigo retroceda para lanzarte algún ataque.

Sombrero





Atrás, Adelante, Puñetazo Bajo. Sin duda, un golpe genial, quizá el mejor de todos los suyos.

Torbellino




Arriba, Arriba, Patada Baja. (Hay que pulsar la Patada Baja continuamente para lograr el giro).

FATALITIES



SPLIT: (Cerca del enemigo) Adelante, Adelante, Adelante, Patada Baja.



HAT: (Desde un extremo) Puñetazo Bajo + Atrás, Adelante, soltar Puñetazo Bajo y guiar el sombrero a la cabeza del adversario.

PITS







PIT: Adelante, Adelante, Adelante, Puñetazo Alto. (En el escenario correspondiente).







DEAD POOL: Puñetazo Bajo + Patada Baja + Abajo + Puñetazo Alto. (En el escenario correspondiente).



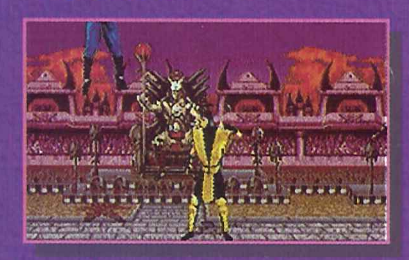




SPIKES: Adelante, Adelante, Adelante, Puñetazo Alto. (En el escenario correspondiente).

SUPER COMBOS

Combo 1







Desaparecer para despistar, Patada Giratoria para alejar, y Patada Bala para rematar. Infalible.

Combo 2





Contra ataque aéreo, Puñetazo Alto, seguido de una patada en la jeta, y de postre la Patada Bala.

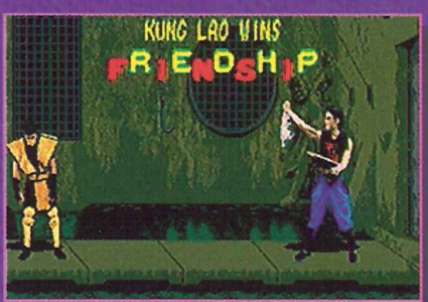
Combo 3





Patada Bala , cuando caiga a tierra espérale con un barrido, y cuando se levante, un sombrerazo.

FRIENDSHIP

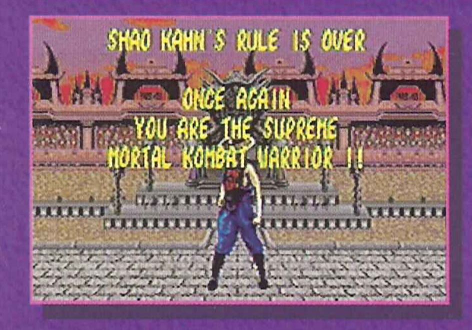
Atrás, Atrás, Atrás, Abajo, Patada Alta. Por fin podemos admirar el curtido rostro de Kung Lao, al más puro estilo de David Copperfield, con conejo que sale del sombrerito y todo. Una manera divertida de terminar el combate. Recuerda que deberás vencer el segundo asalto sin utilizar los puñetazos.

BABALITIES



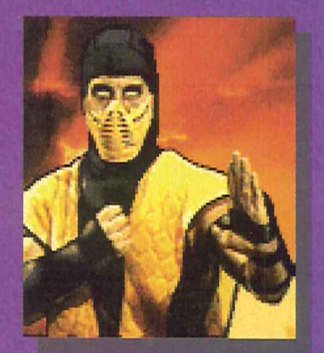
Atrás , Atrás, Adelante, Adelante, Patada Alta. No podrás realizarlo si en el segundo round has usado por casualidad los puñetazos.

FINAL



"El antiguo monje Shaolin logra vengar la muerte de sus compañeros de monasterio. Descubre que su destino definitivo se esconde tras el manto oscuro del Ultramundo. Derrota a sus contrincantes y se convierte en el campeón supremo. Con su fuerza y espíritu en perfecta armonía finalmente venga la muerte de su gran antecesor. El destino hablará..."

SCORPION



Este espectro reencarnado ha vuelto tras aprender una valiosísima lección del retorno de Sub Zero. De nuevo se enfrenta al guerrero ninja, siguiéndolo a través de las oscuras llanuras del ultramundo, donde continua con su misión personal de vengar la pérdida de su familia a manos del clan Lin Kuei. Para ello se ha entrenado duro desde aquel primer torneo "Mortal Kombat", y a sus archiconocidos golpes ha unido otros nuevos, con lo que su intervención en esta nueva edición será de todo menos inadvertida.

CARACTERÍSTICAS

Ya desde las primeras versiones arcade de "Mortal Kombat", Scorpion se convirtió en probablemente el luchador más popular de todos. Ello era debido a su sencillez de manejo, a la facilidad con que se realizaban los golpes y ataques. En esta nueva edición conserva su seña de identidad más característica, el Arpón, ese ataque lleno de crudeza que tanto nos ha deleitado. Un claro favorito.



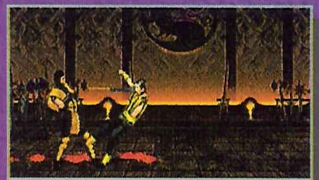




GOLPES ESPECIALES

Arpón





Atrás, Atrás. Puñetazo Bajo. No es un golpe energético, es mucho mejor. ideal para combinar con un buen uppercut.

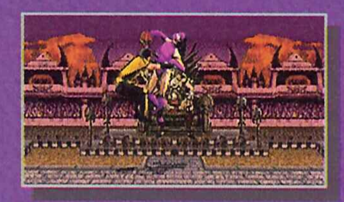
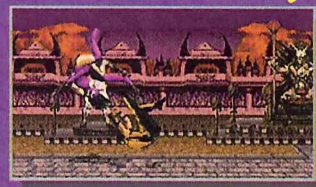
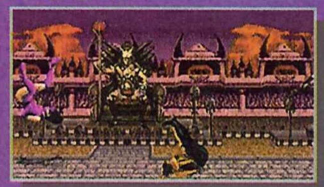
Patada Tijera






Medio círculo de adelante hacia atrás, Patada Baja. Distancia corta.

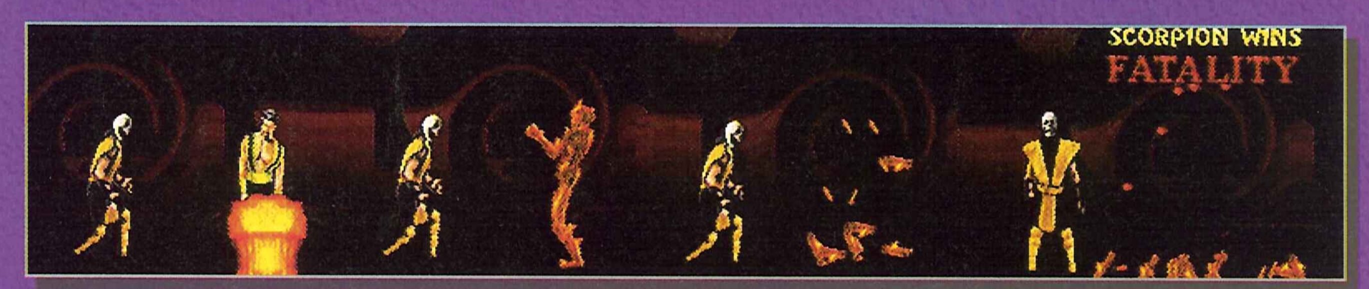
Proyección

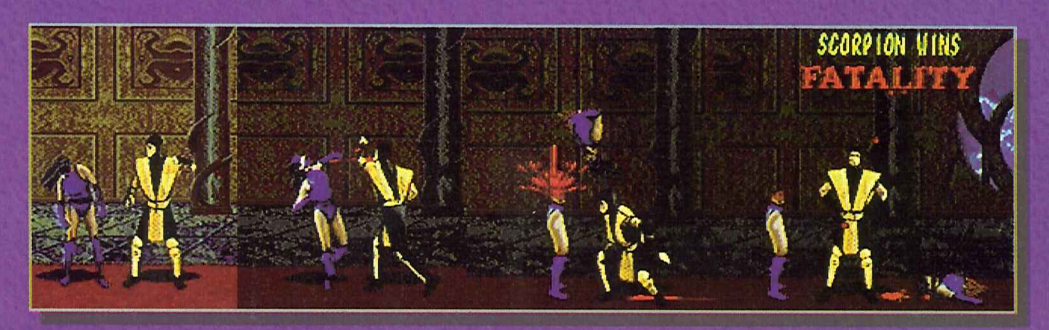
Bloqueo, cuando te cruzas con tu enemigo en el aire. Una buena defensa contra ataques aéreos.

FATALITIES

Los luchadores convencionales se conforman con derrotar a su rival. le dan una buena paliza, levantan los brazos en señal de victoria, y se acabó. Pero tú no eres convencional en absoluto. Tú eres un asesino, un ser despiadado y sin entrañas. No te basta ganar, no te basta matar. Necesitas hacer algo que se recuerde para siempre. Por eso, aquí vienen los Fatalities.

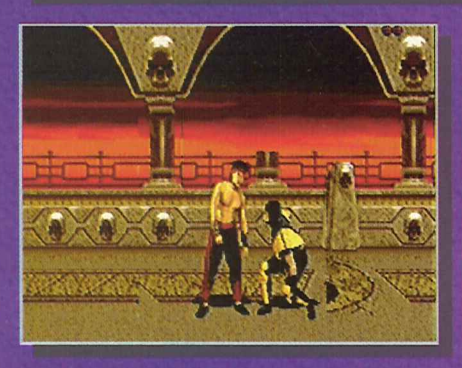


FLAMING BONES: (Cerca del enemigo) Arriba, Arriba, Puñetazo Alto.



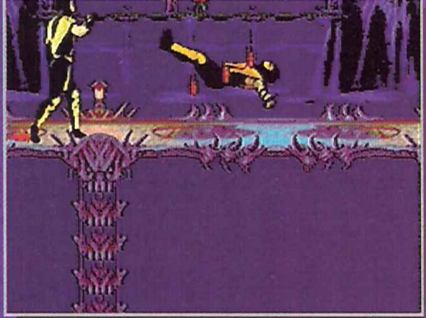
SLASH: (Estando muy cerca) Presionar Puñetazo Alto + Abajo , Adelante, Adelante, Adelante, Soltar Puñetazo Alto.

PITS

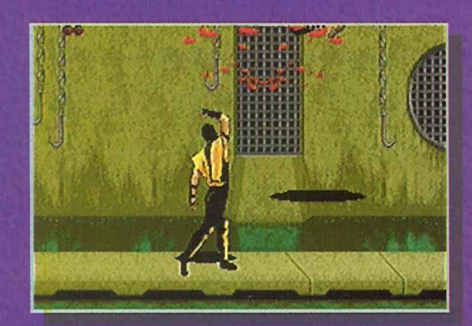





SPIKES: Abajo, Abajo, Adelante, Adelante, Bloqueo. (En el escenario correspondiente).


PIT: Abajo, Abajo, Adelante, Adelante, Bloqueo. (En el escenario correspondiente).





DEAD POOL: Puñetazo Bajo + Patada Baja + Abajo + Puñetazo Alto. (En el escenario corresponidente).

SUPER COMBOS

Combo 1





Salto con Patada Alta, Proyección, y para cuando se levante repetid el salto, esta vez con un puñetazo.

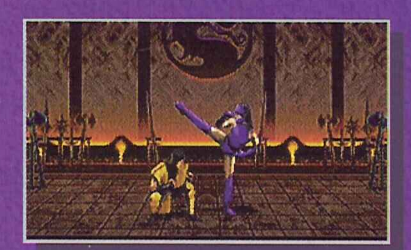
Combo 2





Patada con Giro para tomar ditancia , el arpón para trerlo de nuevo, y un Uppercut para hacernos respetar.

Combo 3





Hemos esquivado una Patada Alta. La Tijera dará con sus huesos en tierra, y la Patada con Giro .

FRIENDSHIP







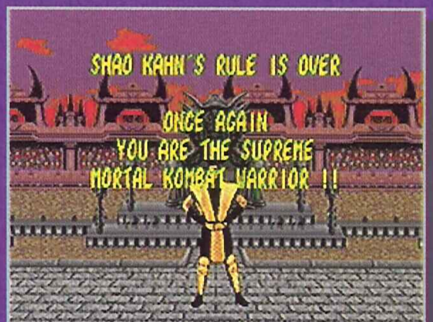
Atrás, Atrás, Abajo, Patada Alta.
Los ninjas están pasando una mala racha. La crisis les está afectando de una manera especial, así que el bueno de Scorpion ,como si de un hippy se tratase, vende ahora muñequitos en el rastro.

BABALITIES



Abajo, Atrás, Atrás, Patada Alta.
Para efectuarlo deberás ganar el segundo combate sin usar los Puñetazos.

FINAL



"Tras conocer la reaparición de Sub-Zero, Scorpion se inscribe en el torneo de Shao Kahn. Descubre que Sub-Zero perdona la vida a un rival y deduce que no es el mismo Sub-Zero que le asesinó años antes. Permite que el ninja viva , y tras derrotar a Shao Kahn encuentra un nuevo propósito a su vida: la preparación de un tercer torneo"

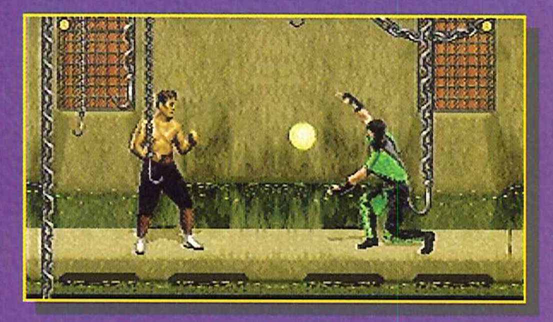
REPTILE



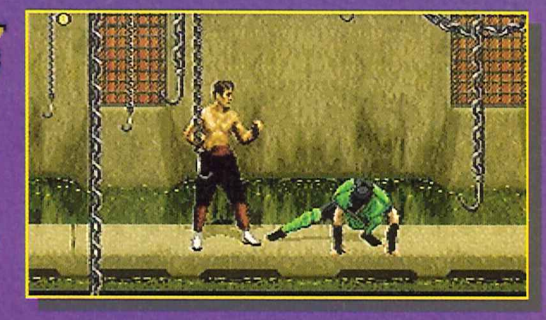
Guardaespaldas personal de Shang Tsung, Reptile surge de entre las sombras dispuesto a detener a todos aquellos que pretenden destruir a su amo. Su forma humana fue creada para disfrazar a una horrible criatura reptiliana cuya raza fue extinguida hace millones de años . Se incorpora al torneo esperando destruir a todos los contendientes y así proteger a su maestro. En la primera parte de " Mortal Kombat" aparecía como personaje oculto y solo participaba si realizabas algunos requisitos. Ahora lo hace de pleno derecho.

CARACTERÍSTICAS

Ya hemos comentado que este tipejo es de todo menos humano. Eso se puede adivinar en lo peculiar de sus golpes, que recuerdan a todo menos a una persona echa y derecha. Y es que ciertas cosas, como la invisibilidad, no están al alcance de todo hijo de vecino. Lo mismo podríamos decir de su curiosa Bola de Fuerza, pero lo más llamativo (y desagradable) es el Escupitajo de Acido, que parece sacado de cualquier aldeano mascador de tabaco, y que no se sabe si duele más por lo asqueroso o por lo del ácido. Sus Fatalities son sumamente repugnantes.







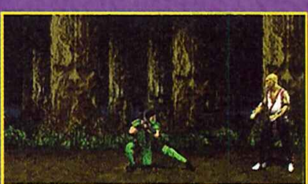
GOLPES ESPECIALES

Bola de Fuerza



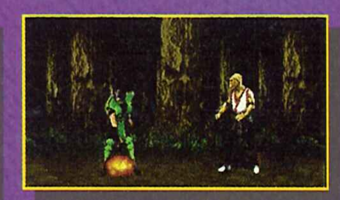
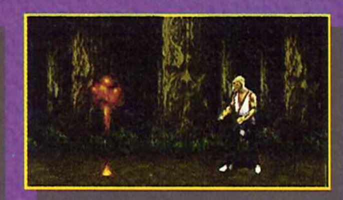
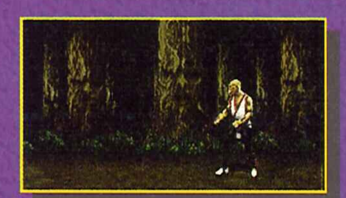
Atrás, Atrás, Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo.
Un tanto lenta pero de gran alcance.

Deslizamiento



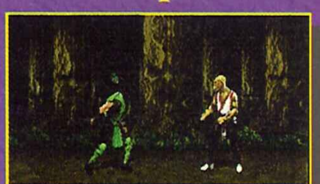

Atrás + Bloqueo + Puñetazo Bajo + Patada Baja.
Util a la hora de acortar distancias.

Invisibilidad

Arriba, Arriba, Abajo, Puñetazo Alto.
No serás visible hasta que te golpeen de nuevo.

Lapo

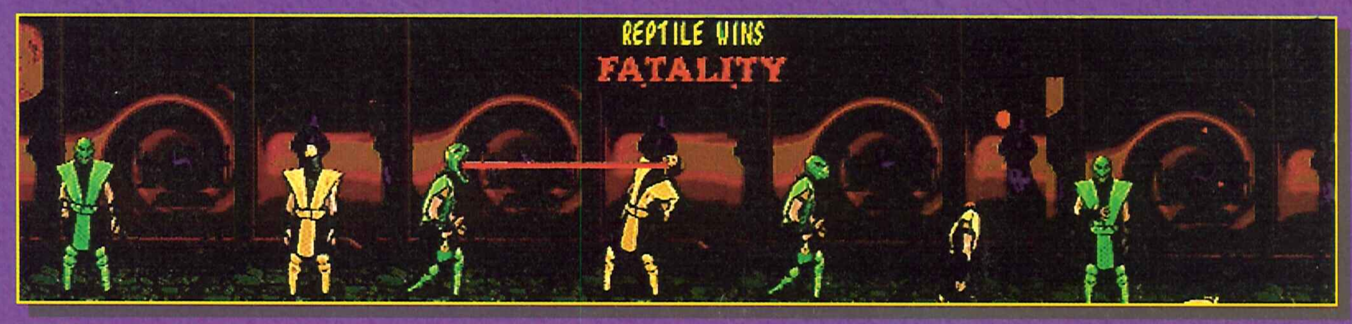




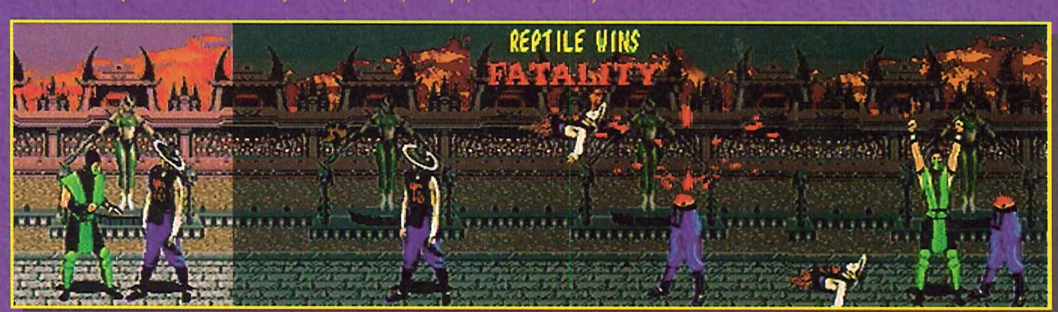
Adelante, Adelante, Puñetazo Alto.
Desagradable, doloroso, para las distancias largas.

FATALITIES

¿Qué es realmente un Fatality?. La mejor manera de acabar un combate, cuando el adversario está ya vencido y queremos darle una lección de por vida, para que no vuelva a cruzarse en nuestro camino. En teoría se trata de golpes ultrasecretos, pero nosotros somos así, y os los desvelamos desde el primero hasta el último. A cual más sangriento, a cual más brutal.



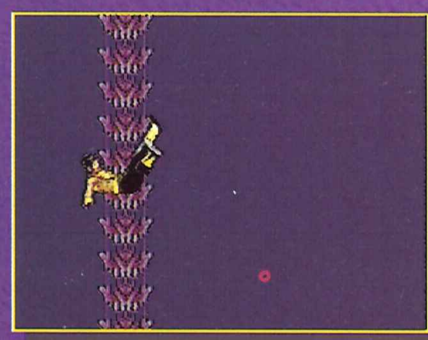
TONGUE: (A media distancia) Atrás, Atrás, Abajo, Puñetazo Bajo.

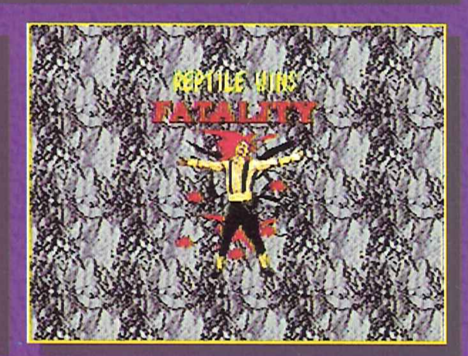


INVISIBLE: (Estando muy cerca) Bloqueo + Arriba, Arriba, Abajo , Puñetazo Alto, Adelante, Adelante, Abajo, Patada Alta.

PITS







PIT: Abajo, Abajo, Adelante, Adelante, Bloqueo. (En el escenario correspondiente).







DEAD POOL: Puñetazo Bajo + Patada Baja + Abajo + Puñetazo Alto. (En el escenario correspondiente).



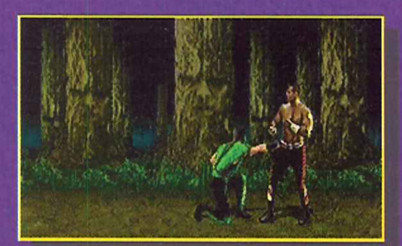




SPIKES: Abajo, abajo, Adelante, Adelante, Bloqueo. (En el escenario correspondiente).

SUPER COMBOS

Combo 1







Golpe bajo al vientre, salto con Patada para alejar al enemigo, y un escupitajo de Acido para demostrar quién manda.

Combo 2





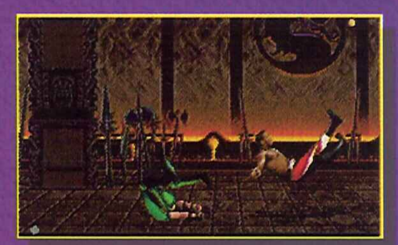


Contra un enemigo acorralado todo es más fácil, sobre todo si le distraemos con un buen par de golpes.

Combo 3







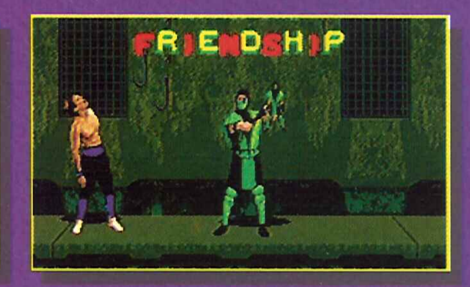
Tras esquive, Bola de Energía y posteriorment e Agarre con proyección. Es una combinación difícil, ojito.

BABALITIES

FRIENDSHIP



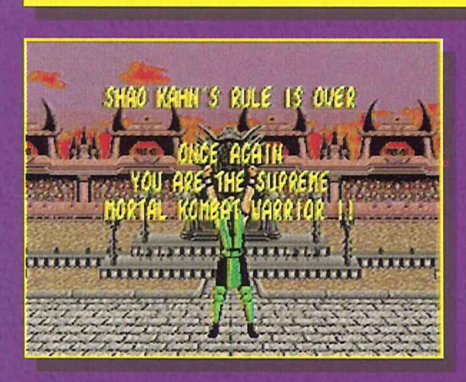




Abajo, Atrás, Atrás, Patada Baja.
Puede parecer un golpe inocente, pero lo que no sabeis es lo que Reptile hace luego con las pobres criaturas. Debeis ganar el segundo combate sin puñetazos si quereis hacerlo.

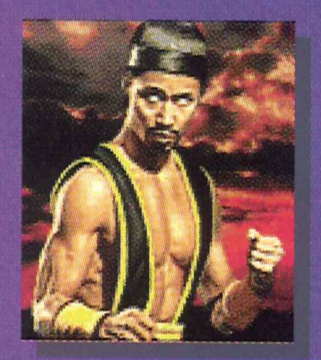
Atrás, Atrás, Abajo, Patada Baja.
¿Alguien me compra este muñequito?.

FINAL



"Reptile siempre ha servido lealmente a Shang Tsung. Pero finalmente descubrió los secretos planes de Tsung para convertir en esclavos a los escasos supervivientes de su raza. Reptile entonces idea un plan , penetra en el ultramundo, vence el torneo y acaba con Shang Tsung, terminando con el reinado de su amo. Ahora su raza puede vivir de manera pacífica, y bajo la égida de Reptile juran hacer el bien a los restantes pueblos del universo".

SHANG TSUNG



Después de fracasar humillantemente en el Torneo Shaolín, y tras retornar al Ultramundo cubierto de iniquidad y vergüenza, Shang Tsung se arrodilla ante Shao Kahn implorando clemencia y rogando por una nueva oportunidad. Le jura que todavía está preparado para derrotar a cualquiera de los guerreros terrestres con una mano atada a la espalda. el plan es atraer a los luchadores más poderosos al Ultramundo, y luego, ganen o pierdan, impedirles la vuelta a casa. Tras convencerle de su plan, Shao Kahn restaura la juventud a Tsung.

CARACTERÍSTICAS

Como si de un muñeco de Blandi Blup se tratase, Shang Tsung carece de una personalidad o forma definidas. Por contra, es capaz de asumir la forma (y los poderes) de cualquier otro de los luchadores. Eso le confiere una ventaja enorme a la hora de combatir, porque claro, uno está zurrando tranquilamente a Reptile y de repente cambia y aparece Baraka y te pega una cuchillada. Se gasta la mayor parte de sus ingresos en sesiones de psicoanálisis

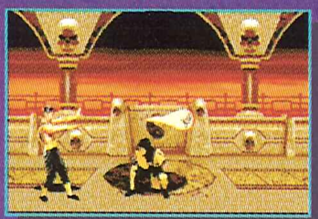




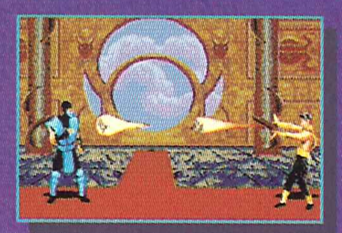


GOLPES ESPECIALES

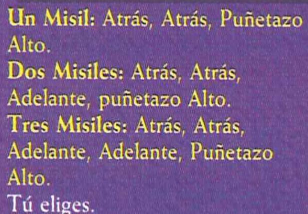
Bola









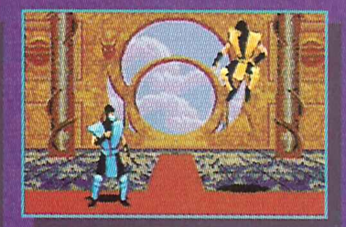


Un Misil: Atrás, Atrás, Puñetazo Alto.
Dos Misiles: Atrás, Atrás, Adelante, puñetazo Alto.
Tres Misiles: Atrás, Atrás, Adelante, Adelante, Puñetazo Alto.
Tú eliges.



Morph





MORPHS:
Como habéis visto, Shang Tsung no posee muchos ataques especiales. Esto se debe a que aprovecha su capacidad de transformarse en otros luchadores para utilizar sus golpes. Cualquier luchador puede ver como su personalidad es vílmente usurpada por este despreciable ser.

Liu Kang: Atrás, Adelante, Adelante, Bloqueo.
Kung Lao: Atrás, Abajo, Atrás, Patada Alta..
Johnny Cage: Atrás, Atrás, Abajo, Puñetazo Bajo.
Reptile: Bloqueo + Arriba, Abajo + Puñetazo Alto.
Sub Zero: Adelante, Abajo, Adelante, Puñetazo Alto.
Kitana: Bloqueo, Bloqueo, Bloqueo.
Jax: Abajo, Adelante, Atrás, Patada Alta.
Mileena: Presiona puñetazo Alto durante dos segundos, y suelta.
Baraka: Abajo, Abajo, Patada Baja.
Scorpion: Arriba, Arriba.
Rayden: Abajo, atrás, Adelante, Patada Baja.

FATALITIES



INSIDE OUT: (Cerca del enemigo) Presionar Patada Alta durante cuatro segundos y soltar.

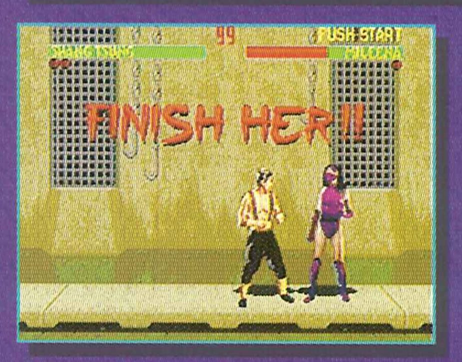


Desde que empiece el combate, aprieta Puñetazo Bajo. Termina el combate con un Puñetazo Alto, salta hacia detrás y suelta Puñetazo Bajo.



SOUL STEALER: (Estando muy cerca) Bloqueo + Arriba, Abajo, Arriba, Patada Baja.

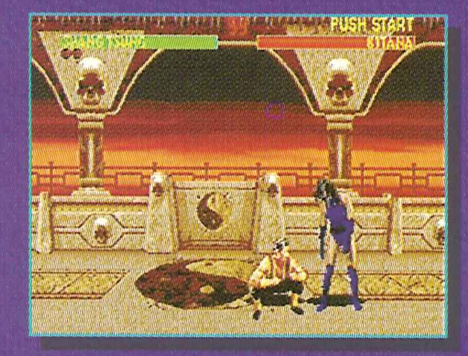
PITS







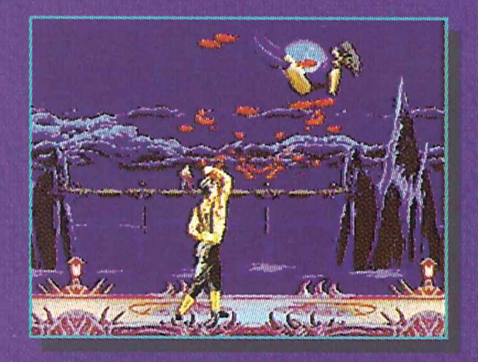
DEAD POOL: Puñetazo Bajo + Patada Baja + Abajo + Puñetazo Alto. (En el escenario correspondiente).







SPIKES: Bloqueo + Abajo, Abajo, Arriba, Abajo. (En el escenario correspondiente)







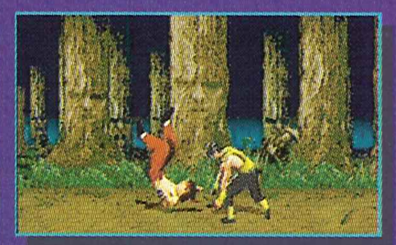
PIT: Bloqueo + Abajo, Abajo, Arriba, Abajo. (En el escenario correspondiente).

SUPER COMBOS

Combo 1







Salto con Patada para hacer distancia, Doble Misil para causar dolor, y Proyección para acabar.

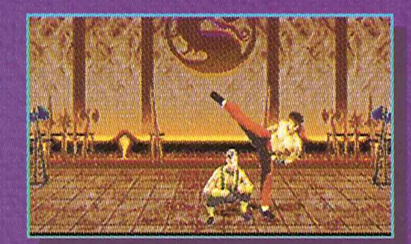
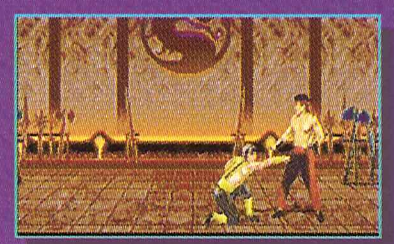
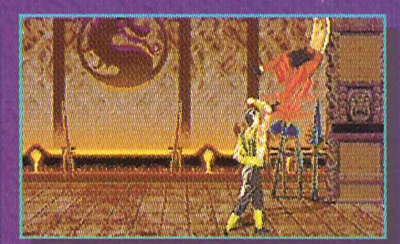
Combo 2





El Misil le distraerá lo bastante para acercarnos con salto y Patada Media, y terminar con el Uppercut.

Combo 3

Hemos esquivado una Patada Alta. Aprovechamos para lanzar un Puñetazo Bajo al bañador, y un Uppercut.

FRIENDSHIP






Atrás, Atrás, Abajo, Adelante, Patada Alta.
No, no soy tan malo. Contempla este bonito arcoiris y seremos amigos de nuevo. Recuerda que para que funcione no puedes pulsar en ninguna ocasión el botón de Puñetazo en el segundo combate.

BABALITIES



Atrás, Adelante, Abajo, Patada Alta.
Para que funcioe no debes pulsar el botón de puñetazo en ninguna ocasión durante el segundo combate.

FINAL



"Shang Tsung no sólo se cambia de bando y derrota tanto a Kintaro como a Shao Kahn, sino que se hace dueño absoluto del Ultramundo. Comandando un ejército de demonios, atraviesa la puerta dimensional que conduce a la Tierra iniciando una marcha eterna de las fuerzas del mal y la perdición sobre nuestro planeta".

KINTARO



A la muerte de Goro, Kintaro le sucedió como Jefe supremo de los ejércitos de Shao Khan. Mucho más fuerte y más ágil que su predecesor en el cargo, este amasijo de músculos, ha jurado vengar la muerte de Goro asesinando a todos los guerreros terrestres responsables.
Para derrotarle, hay que ser más listo que él, algo que no resulta nada fácil después de verle combatir un par de asaltos. Lógicamente, no existe ninguna formula mágica para vencerle, pero siempre se pueden dar unos consejos que ayudan a lograrlo.

PARA ATACAR





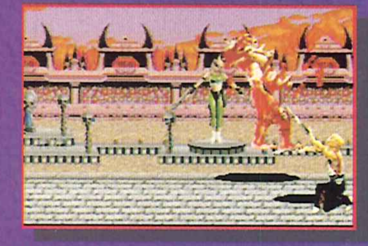


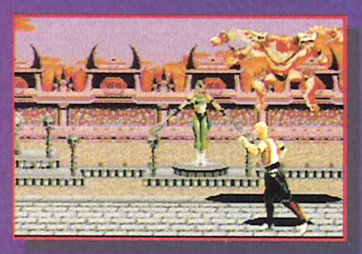
-Utiliza la siguiente técnica: Salta hacia tu enemigo y cáele encima realizando una patada alta. Salta hacia atrás y cuando veas que Kintaro se levanta, repite la operación. Si no te da tiempo a encadenar la serie de golpes, lanza un proyectil y aprovecha esos segundos para iniciar otra vez la serie.
-Tras cada golpe que Kintaro da, realiza unos movimientos despectivos hacia tí. Aprovecha la ocasión para "colocarle unos cuantos golpes".
- Lanza todos los proyectiles que puedas (cada luchador tiene algún golpe especial de este tipo). Uno de gran utilidad es el Garfio de Scorpion.
- No ataques de frente ni te acerques a menos de media pantalla de distancia o sufrirás un duro correctivo.



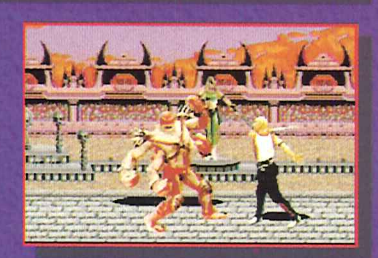


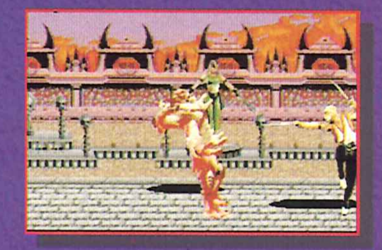
PARA DEFENDERSE





-Kintaro suele comenzar los combates disparando algunas bolas de energía. Tómate tú por costumbre empezar saltando para esquivarlos.
- Cuando veas que Kintaro se prepara para saltar sobre tí, muévete rápidamente hacia cualquier otro lado (preferiblemente saltando). Fíjate en su sombra para saber hacia donde ir.
- El afán atacante de los enemigos finales les hace ser muy vulnerables a ataques como el Blade Fury de Baraka o el Fan Lift de Kitana.
- No dejes que te acorrale o lo pasarás muy mal. Si ya lo ha hecho, reza lo que sepas y prueba a hacer una patada a ras de suelo.
-Si te alejas demasiado, te lanzará una bola de energía DOBLE. Así que estate al loro.



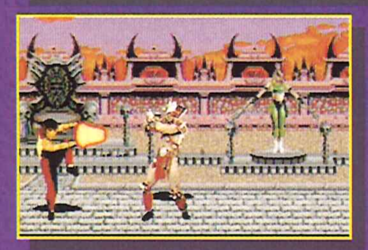


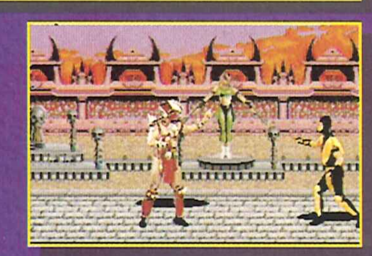
SHAO KAHN



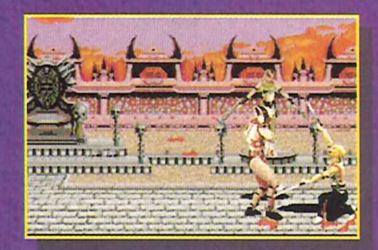
Shao Kahn ha logrado a base de crueldad hacerse con el control del Ultra mundo. Utilizando a sus ejércitos, con Kintaro a la cabeza, como extensiones de su poder, controla con mano de hierro todo lo que ocurre en este mundo paralelo.
Del mismo modo que ocurre con Kintaro, con Shao Kahn tampoco existe una receta infalible para vencerle. Eso sí, también hay unos cuantos consejos de gran utilidad.

PARA ATACAR

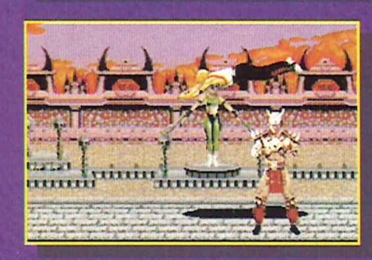


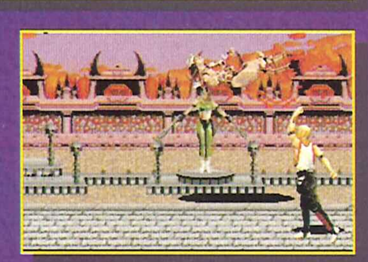


-Shao Kahn nunca realiza ataques aéreos. Siempre se encuentra "con los pies en el suelo". Un área menos que tienes que vigilar.
-Realiza la misma técnica que usaste para vencer a Kintaro. Da buen resultado siempre que la realices rápidamente.
-Aprovecha los instantes en los que Shao Kahn te señala con el dedo para encadenar un buen ataque.
-Utiliza todos los proyectiles que puedas (la mayoría de los personajes tienen algún ataque de este tipo). Son efectivos y mantienen a raya a cualquiera.
-El gran empuje de este enemigo le hace ser un estupendo candidato para probar los ataques Fan Lift de Kitana.



PARA DEFENDERSE





-No permitas que te arrincone o no tendrás escapatoria posible.
-Los Uppercout son extremadamente útiles contra tipos como este. No te lo pienses y prueba.
-Shao Kahn empieza sus combates lanzando una flecha o realizando una hiperveloz carga con el hombro. Estate preparado para saltarla antes de que comience el asalto.
-Moverse por todo el escenario (evitando las esquinas) es una buena táctica defensiva. Compleméntala con esporádicos ataques por alto.
-Suele tener tendencia a lanzar patadas demasiado altas, momento que debes aprovechar para agacharte y golpearle con patadas bajas o, si puedes, un buen Uppercut.





PORTÁ

¿Por qué limitar la diversión al salón de nuestra casa o al salón recreativo?. ¿Por qué privarse de la emoción de los tres asaltos más trepidantes de nuestra vida cuando estemos en el autobús ?. Si sois de los que pensáis que no tiene nada que ver el disfrutar a tope con Mortal Kombat II para cumplir con las obligaciones diarias, las portátiles tienen que ser vuestra elección. Prácticas y cómodas, estas máquinas os van a hacer pasar muy buenos ratos.
A pesar de las limitaciones que tienen estas consolas, debemos reconocer que las conversiones hechas para ellas de este juego han quedado "bordadas". Bien es cierto que el número de luchadores ha quedado reducido a ocho y los escenarios a dos, pero eso sí, se ha mantenido toda la jugabilidad y, por supuesto, la espectacularidad de los Fatalities y Pits. En esta páginas vamos a mostraros como realizar todos los golpes especiales y todos los Fatalities de los ocho guerreros para que podáis sacar el mayor provecho posible a vuestra portatil. No os lo podéis perder.

Liu Kang



Bicycl Kick: Pulsa Patada durante tres segundos.
Bola Alta: Adelante, Adelante, Puñetazo.
Bola Baja: Atrás, Adelante, puñetazo.
Patada Volante: Adelante, Adelante, Patada.
Fatalitie: Abajo, Adelante, Atrás, Atrás, Patada
Spikes: Adelante, Atrás, Adelante, Puñetazo (Game Gear) Atrás, Adelante, Adelante, Patada (Game Boy)
Babalitiy: Abajo, Abajo, Adelante, Atrás, Patada.





La salsa del MK II, los Fatalities, no van a faltar en tu portatil.











ÁTILES

Sub Zero



Deep Freeze: Abajo, Adelante, Puñetazo
Ground Freeze: Abajo, atrás, Patada.
Power Slide: Atrás + Puñetazo + Patada.
Fatality: Adelante, Adelante, Abajo, Patada, Adelante, Abajo, Adelante, Adelante, Puñetazo, Abajo, Atrás, Atrás, Patada.
Babality: Abajo, Atrás, Atrás, Patada.
Spikes: Adelante, Abajo, Adelante, Patada. (Game Boy).Adelante, Atrás, Adelante, puñetazo (Game Gear).

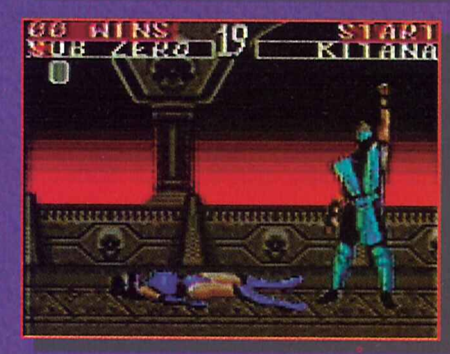


La Game Boy ofrece también la posibilidad de realizar Babalities.



Contarás tan sólo con ocho luchadores para elegir, pero te divertirás como nunca.





El planillo del Torneo es lógicamente más corto, pero igualmente duro.



Sub Zero escala un nuevo peldaño en su carrera hacia el éxito total.

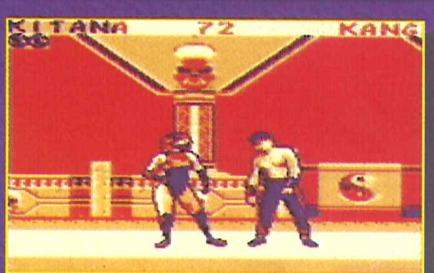
Kitana



Fan Throw: Adelante, Adelante, Puñetazo + Patada.
Fan Swipe: Atrás + Puñetazo
Fan Lift: Atrás, Atrás, Atrás, Puñetazo.
Squarewave: Atrás, Abajo, Puñetazo (Game Boy)Adelante, Atrás, Puñetazp (Game Gear)
Fatality: Bloqueo, bloqueo, Bloqueo, Patada (Game Boy).Bloqueo + Adelante, Adelante, Adelante, Patada.
Babality: Abajo, Abajo, Abajo, Patada.
Spikes: Adelante, Abajo, Adelante, Patada. (Game Boy)Adelante, Atrás, Adelante, Puñetazo.









Reptile



Acid Spit: Adelante, Adelante, Puñetazo
Force Ball: Atrás, Atrás, Puñetazo + Patada.
Power Slide: Atrás + Puñetazo + Patada.
Invisibility: Bloqueo + Arriba, Arriba, Abajo, puñetazo.
Fatality: Atrás, Atrás, Abajo, Puñetazo.
Babality: Abajo,Atrás, Atrás,Patada.
Spikes: Abajo, Adellante, Adelante, Bloqueo. (Game Boy)Adelante, Atrás, Adelante, puñetazo. (Game gear).







Reptil es un firme candidato para alzarse con el triunfo final.





Shang Tsung



1 Fireball: Atrás, Atrás, Puñetazo.
2 Fireball: Atrás, Atrás, Adelante, Puñetazo.
3 Fireball: Atrás, Atrás, Adelante, Adelante, Puñetazo.
Fatality: Bloqueo + Arriba, Abajo, Puñetazo (Game Boy)Bloqueo + Arriba, Abajo, Arriba, Puñetazo.(Game Gear)
Babality: Atrás, Adelante, Abajo, Patada.
Spikes: Bloqueo + Abajo, Abajo, Arriba, Puñetazo. (Game Boy)Adelante, Atrás, Adelante, Puñetazo. (Game Gear).











Mileena



Teleport Kick: Adelante, Adelante, Patada.
Roll Attack: Atrás, Atrás, Abajo, Patada.
Sai Throw: Presiona Puñetazo durante dos segundos.
Fatality: Presiona Puñetazo durante tres segundos (Game Boy)Adelante, Atrás,

Adelante, Patada. (Game Gear).
Spikes: Adelante, Abajo, Adelante, Puñetazo (Game Boy)Adelante, Atrás, Adelante, Puñetazo. (Game Gear).







Scorpion



Spear: Atrás, Atrás, Puñetazo.
Scissor Takedown: Abajo, Atrás, Patada.
Decoy Punch: abajo, Atrás, Puñetazo.
Air Throw: Bloqueo, en el aire con el oponente.
Fatality: Bloqueo + Arriba, Arriba, Puñetazo.
Babality:Abajo, Atrás, Atrás, Patada.

Spikes: Abajo, Adelante, Adelante, Bloqueo. (Game Boy)Adelante, Atrás, Adelante, Puñetazo. (Game Gear).









Jax



Gotcha: Adelante, Adelante, Puñetazo.
Ground Smash: Presiona Puñetazo durante tres segundos.
Energy Wave: Abajo, Atrás, Patada.
Overhead Smash: Adelante, Adelante, Patada.
Backbreaker: Bloqueo, cuando estás en el aire con tu oponente.
Fatality: Adelante, adelante, Puñetazo hasta que explote. (Game Gear)Presiona Patada + Adelante, Adelante, Adelante, suelta Patada. (Game Boy).
Babality: Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Patada.
Spikes: adelante, Atrás, Adelante, Puñetazo (Game Gear)Bloqueo + Arriba, Arriba, Abajo ,Patada.









TRUCOS

Ahora ya sabemos como realizar los golpes especiales de todos los luchadores. Sabemos cuales son las mejores combinaciones de golpes. Sabemos las principales características de cada uno de los guerreros, pero aun así, se nos siguen resistiendo algunos aspectos del juego, No desesperéis. En estas páginas váis a descubrir los secretos mejor guardados por parte de Acclaim sobre "Mortal Kombat II". Por fin váis a saber todo lo que siempre os intrigó y nunca antes os habían contado. ¿Cómo enfrentarse a Jade?. ¿Dónde se encuentra escondido Smoke?. ¿Qué hay que hacer para verse las caras con Noob Saibot?. ¿Quienes son estos misteriosos personajes?. ¿De donde vienen?. ¿Pagan a hacienda? ...
Todas éstas preguntas y muchas más os van a ser contestadas desde éstas páginas. Nuestro incansable equipo de investigadores se ha introducido en los lugares más insospechados, jugándose el tipo para lograr todas las respuestas. Si eres incapaz de acabarte el juego, puede que con su ayuda lo consigas.

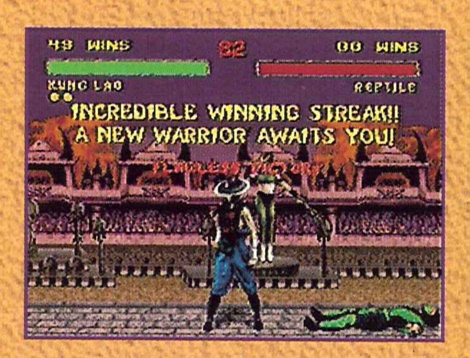
MK VS MK II

Las diferencias entre "Mortal Kombat" y "Mortal Kombat II" son algo más que un número al final del nombre. En ésta última entrega se han solventado la mayoría de los defectos detectados en su predecesora y además, se han incluido importantes mejoras (como los Babalitys y los Friendships). El resultado salta a la vista.

	MORTAL KOMBAT I	MORTAL KOMBAT II
PERSONAJES	10	17
PERSONAJES OCULTOS	1	3
ESCANARIOS	6	10
GOLPES ESPECIALES	17	57
FATALITIES	7	25
PITS	1	3
BABALITIES	0	12
FRIENDSHIPS	0	12

PERSONAJES OCULTOS

NOOB SAIBOT

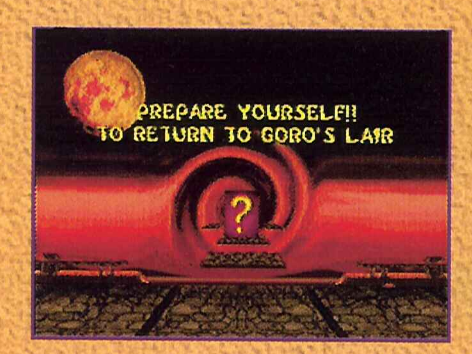






Este curioso personaje es un cúmulo de misterios. Su apariéncia es la de una sombra con un fuerte parecido a Scorpion (y lógicamente a Sub-zero y a Reptil).
Nadie sabe de donde viene ni adonde vá, lo que si se sabe es que su nombre procede de la inversión de los nombres de dos programadores del juego (Ed Boon y John Tobias). Para lograr enfrentarse a él, deberéis ganar 25 combates consecutivos en el caso de la versión Mega Drive y 50 en la de Super Nintendo.

JADE





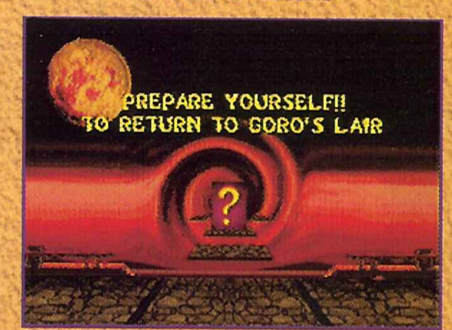


Tras este nombre se oculta una verdadera guerrera ninja. Viste de color verde y tiene todos los poderes de Kitana. En ocasiones se la puede ver ocultándose tras los árboles en el "Living Forest".
Su principal característica es su inmunidad a los ataques con proyectiles, aunque su rapidez también es digna de mención.

El modo de enfrentarse a ella es bastante simple. Cuando nos encontremos disputando el combate anterior a la interrogación del planillo del torneo, deberemos de vencer un round contra la computadora usando únicamente la patada baja.
No podremos usar ningún otro botón o perderemos la ocasión.

SMOKE

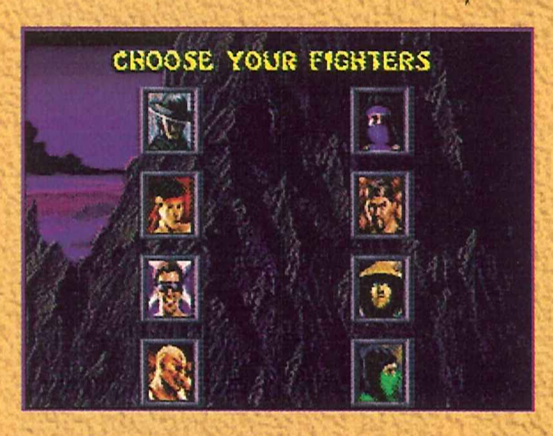






El personaje más odiado por los no fumadores, viene dispuesto a poner en una difícil situación a cualquiera que se atreva a desafiarle. Debe su nombre a que su cuerpo no deja de emitir humo mientras reparte golpes a diestro y siniestro.
Para encontrarse con él, hay que luchar en el escenario del Portal a base de Uppercut. Cuando aparezca la cara del Toasty (si es que aparece, porque es totalmente aleatorio), debes de apretar rápidamente abajo y Start. Si estáis jugando en el modo dos jugadores, el primero que realice esta combinación se enfrentará a misterioso personaje. El escenario elegido será el "Goro's Lair" del Mortal Kombat I.

TRUCOS









SUPER NINTENDO

Cómo jugar en modo dos jugadores con cuatro luchadores por bando

En la pantalla de presentación, presiona L, R y Start.

Cómo jugar un torneo sin presas

Después de elegir luchador en el modo dos jugadores, presiona Abajo y Puñetazo Alto en los dos pad mientras en la pantalla aparezca el anuncio de la pelea.

Cómo conseguir un luchador aleatorio

Presiona A)rriba y Start en la pantalla "Chose your Fighter".

Cómo ver a los jefes finales en la presentación

Pulsa L y R en el pad del jugador 1 nada más encender la consola. Cuando aparezca el logo de Acclaim verás a Kintaro y a Shao Kahn.

MEGADRIVE

Como escoger aleatoriamente a los luchadores

En la pantalla de elección de personaje, debes de pulsar Arriba y Start y la máquina se encargará de elegir por tí.

Cómo combatir desactivando las presas

Después de elegir personaje (no importa si juegas sólo o con otro jugador), debes de pulsar simultáneamente Abajo y Puñetazo Alto en la pantalla que muestra el siguiente combate.

Cómo accerder a un menú secreto

Enciende tu Mega Drve y entra dentro de "Options". En esta pantalla, resalta "Done" con el cursor y realiza la siguiente combinación: Izquierda, Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha.
Ahoras aparecerá una nueva opción en el menu principal desde la que podrás variar las condiciones de juego.

¿SABÍAIS QUE...



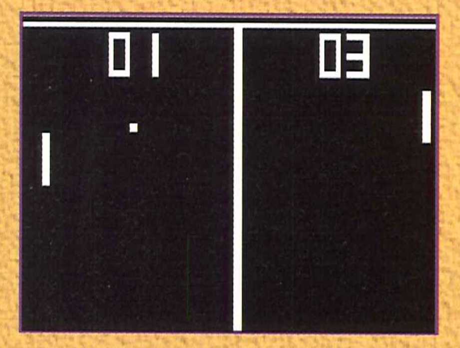
... Las caras que aparecen sobre los árboles en el "Living Forest" pertenecen a uno de los programadores del juego llamado Ed Boon?.



... Los monstruosos personajes Goro y Kintaro son, a pesar de su aspecto, inofensivas miniaturas de apenas 30 centímetros?.

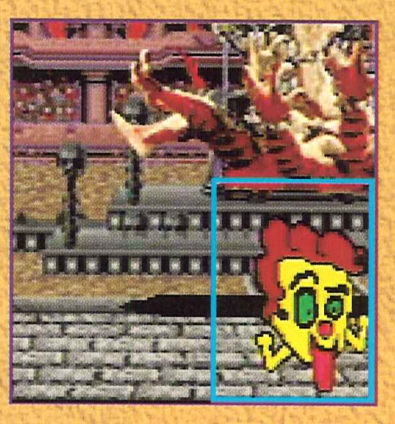


... Para conseguir la sensación de movimiento de estos seres se tuvieron que grabar uno a uno todos los planos de la animación?.



... Si consigues ganar ¡¡250 combates!! se puede acceder a un mini juego de tenis de los clásicos de pantalla negra y dos palitos como raquetas?.





... Los personajes que aparecen de vez en cuando en la esquina inferior derecha de la pantalla, son en realidad avisos para realizar algún golpe?.



... Cuando realices un Pit en el escenario "Spikes" puedes hacer que el cuerpo caiga al suelo si mantienes apretado Abajo en los dos pads?.

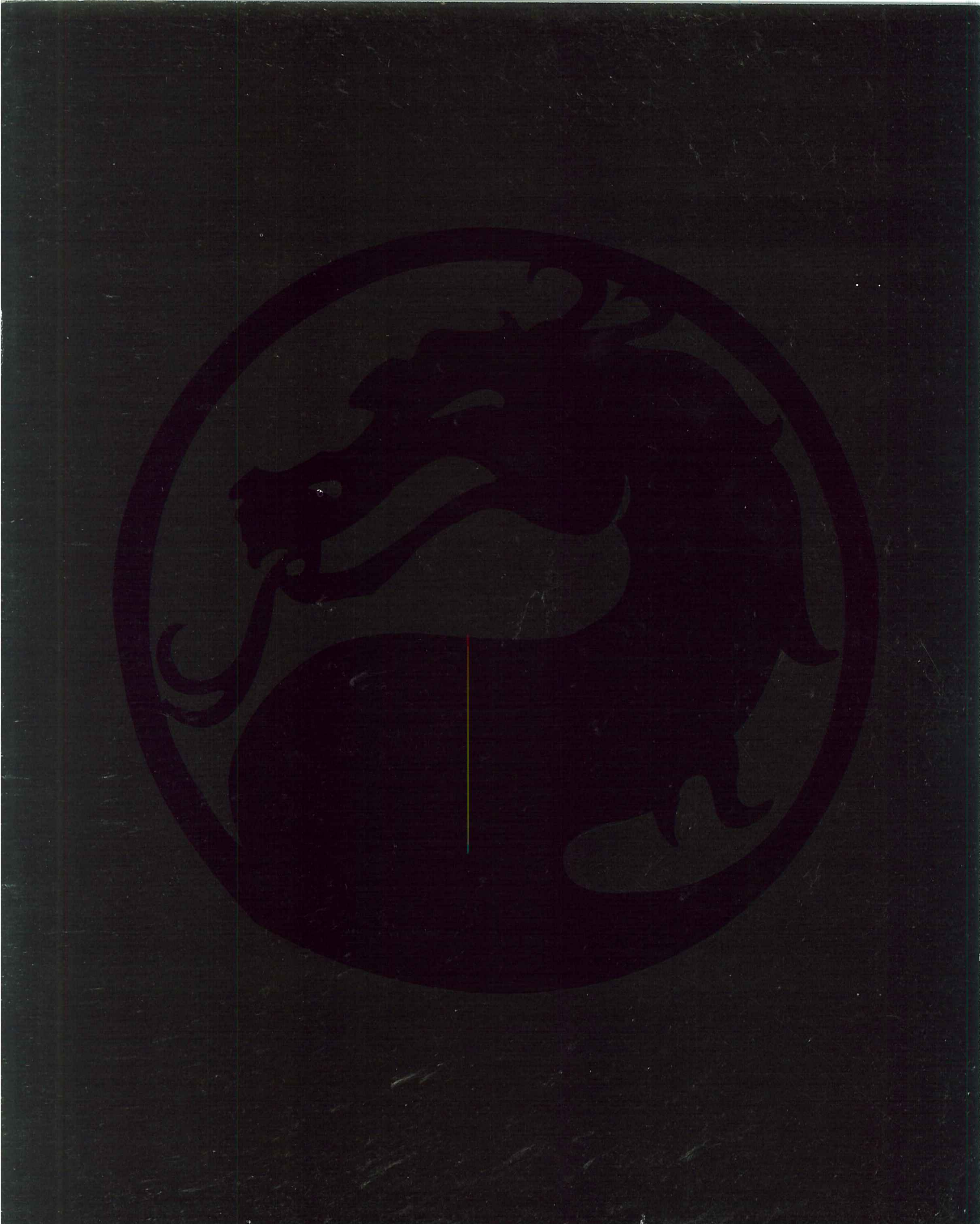
SE OYE, SE COMENTA, SE RUMOREA QUE...

... Es posible que haya unos cuantos personajes ocultos más. (Posiblemente Kano, Sonya, Tanya, Ermac, Ed Boon, John Tobias, Mark Turmell y Sal Divita).

... Durante un tiempo (quizá al contemplar el Fatality en que Liu Kang se transforma en dragón), se rumoreó que junto a los Fatalities, Babalities y Friendship, cada luchador podría realizar "Animalities". Finalmente tal noticia se desmintió por los propios programadores.

... Existen fundados rumores de que Shang Tsung guarda algunos Fatalities secretos. Nosotros os hemos mostrado aquel en que se transforma en Kintaro, pero se dice que también puede transformarse en Goro y Kano. Aunque esto último no está confirmado. (ni tampoco se ha desmentido oficialmente...).





HOBBY CONSOLAS

